ƒ 6.95 / BFR 130

JAARGANG 4 / SEPTEMBER 1996

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX



SUPER MARIO RPG

SETTLERS 2
CRASH BANDICOOT
NIGHTS
MOTOR TOON GP 2
FADE TO BLACK
SECRET MISSION
TUNNEL B1
OLYMPIC SUMMER GAMES
SPACE HULK
MEGA RACE 2
CLOSE COMBAT

PROFCHECK

EXTINCE DOOR DE BOCHT

EXTRA

POWER UNLIMITED STICKERS

THE QUEST

GRATIS NAAR JEAN-CLAUDE VAN DAMME

PSYGNOSIS

FORMULA 1

GRAND PRIX 2

MICROPROSE



QUAKE






PC CD-ROM, SUPER NES, GAME BOY, NINTENDO 64, 3DO, MEGADRIVE, SATURN, CD-I, PLAYSTATION

NOG GEEN ABONNEMENT OP POWER UNLIMITED?

da's pet man!

CHECK THIS. ALS JE NU ABONNEE WORDT VAN DE PU SCOOR JE DEZE KOELE CAP VOOR NOPPES! JE BETAALT VOOR ZES NUMMERS F 35,70.




MAIN-FRAME™

Dit nummer



32

NIGHTS
Sega heeft met Nights een meesterzet gedaan waar de concurrentie knikkende knietjes van zal krijgen. Een in alle opzichten perfecte action game die ook verwende gamers zal verbijsteren.

10

FLYING CORPS
Een heel enkele keer ziet een spel er zo veelbelovend uit dat we er al over berichten ruim voor het af is. Flying Corps, dat in november verschijnt, heeft de meest realistische graphics die we ooit van een flightsim hebben gezien. Voeg daarbij dat ook de speelbaarheid niets te wensen overlaat en duidelijk is dat je die brief aan Sinterklaas vast kan schrijven.



18

QUAKE
Zelden is zo lang en vol ongeduld gewacht op een nieuw spel als op Quake. Volgens de Quake programmeurs zou het spel zo realistisch worden dat God de makers voor het gerecht zou dagen wegens inbreuk op Zijn patent op de creatie van realiteit. De vraag is natuurlijk of die gasten van id software hun mooie praatjes hebben kunnen waarmaken.

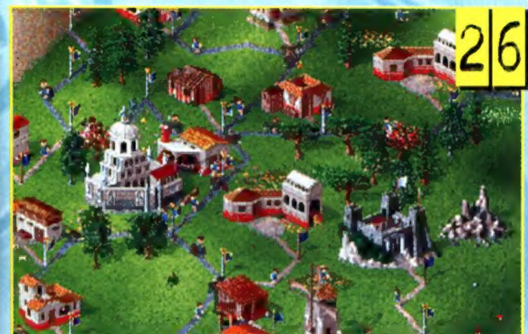
22

MOTOR TOON GRAND PRIX 2
Verbrand rubber met een knipoog. Opnieuw zorgen de kleurrijke bolides, dope coureurs en wacky tracks voor een racespel dat goed te pruimen is.

23

SUPER MARIO RPG
Legend of the Seven Stars biedt een perfecte balans tussen de bekende Super Mario World gameplay en de klassieke RPG battles. Een super spel dat aantoont dat de SNES nog lang niet afgeschreven is.





26

THE SETTLERS 2
Laura speelde Settlers 2 zo lang dat ze die gasten zelfs nog zag lopen als ze haar ogen dichtdeed. Verslavend dus.

34

CRASH BANDICOOT
Elke spelcomputer heeft z'n held: de SNES heeft Mario, de MegaDrive Sonic, de Saturn Bug en de PlayStation... Crash!

36

SECRET MISSION
Bjorn keek naar Secret Mission op de CD-i, Bas deed hetzelfde voor de PC-uitvoering. Alleen wisten ze dat niet van elkaar, dat hadden we, geheel in stijl, geheim gehouden.

42

GRAND PRIX 2
Twee jaar nadat we in Londen de eerste demo zagen, ligt Grand Prix 2 eindelijk in de winkel. En hoewel de achtergrondinformatie is gebaseerd op gegevens uit 1994, is 't het beste PC F1-spel geworden dat we ooit hebben gezien.



44

FORMULA 1
Volgens Ed het meest realistische F1 console spel dat hij ooit onder de knoppen had. Geluid en graphics van topklasse en verder alle ingrediënten die het F1 racen zo boeiend maakt.

46

PROFCHECK EXTINCE
Is rapper Extince, bekend van z'n hits 'Spraakwater' en 'Kaal of kammen', net zo snel met z'n vingers als met z'n mond? De populaire woordkunstenaar checkte Formula 1. "Vet, vet holmes. De beelden zijn megadope, het geluid is ook heel ill en verder is het zeer chill speelbaar."

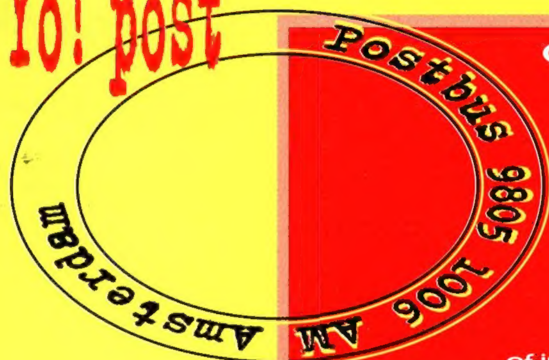
50

TUNNEL B1
Als je echt wilt weten waar de grenzen liggen van PlayStation's grafische CPU, is dit het spel wat je moet hebben. Ongekend gedetailleerde 3D-beelden zorgen voor kortsluiting in je pacemaker.

54

AH-64D LONGBOW
Prepare yourself! Met een snelle Pentium, honderd bladzijden handleiding en een kwaliteits joystick, want die heb je echt wel nodig om de 250 angstaanjagend realistische missies te overleven.

inhoud



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

of stuur je e-mailtje aan: power@euronet.nl

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

SATURN 2 ZUIGT

Ik wil even zeggen dat ik walg van die Sega Saturn 2. Gatverdamme wat zuigt die kleur. Dan kunnen ze 'm beter gewoon knalgeel maken. En neem die Nintendo 64 dan. Het lijkt wel of dat ding zuignappen heeft, zodat je 'm tegen de autoruit kunt plakken.

Captain Piet Holl, Gorinchem

■ Yo Captain! Een Nintendo 64 met zuignappen... That sucks!

OOK HUNTER KILLER ZUIGT

Mag ik effe boos worden? Lees ik de Power Unlimited van juni, kom ik na jullie prima reviews bij de Yo! Post aan. Is een of andere grapjas genaamd 'Hunter Killer Flinkenflögel' het blad aan het vergallen door te zeggen dat de PU zuigt. Zeg lullo, als er iets zuigt, dan ben jij dat wel! Je mag je naam wel eens veranderen. Hunter, hè? Waar jaag je dan op? Teddyberen? Rot op naar je eiland, grasnaaiende drol!

Sandy 'Sindel' Sprengers, Amstelveen

■ Bij Hunter Killer kunnen we ons wel iets voorstellen, maar waar moeten we bij Sindel aan denken, Sandy?



ZELFS POWER UNLIMITED ZUIGT

Power Unlimited sucks en ik zal eens even vertellen waarom. Kijk, jullie pakken het gewoon verkeerd aan. Hoeveel versies van Doom zijn er bijvoorbeeld uitgekomen? Tien? Twintig? Een heleboel in ieder geval. Verder heb je Wolfenstein 3D, Rise Of The Triad, Dark Forces, Tek War, Witchaven, Quarantine, Heretic, Hexen, Corridor 7, Po'ed en nog veel meer.
Originaliteit? In ieder geval lager dan een 6.0. De originaliteit van Duke Nukem 3D krijgt van jullie een 9,9. Zijn jullie helemaal gek geworden? Oké, het is een leuk spel, maar een 9,9? Nee! Terminator Future Shock krijgt wel een 6.0. Vreemd.

Noel Heusveldt, Rotterdam.

■ Bij het geven van cijfers voor de originaliteit kijken wij niet alleen naar het soort spel. Als dat wel zo was, dan zouden negen van de tien games een dikke onvoldoende scoren. Belangrijker is hoe een spel inhoudelijk is uitgewerkt. Bij Duke Nukem kun je bijvoorbeeld zeggen dat er nooit eerder een 3D-shoot'em up is geweest met een dergelijk goed uitgewerkte vorm van humor. Of wat dacht je van de zwemscènes? Ook daarin scoort de Duke hoog bij het onderdeel originaliteit.



NAMCO'S SCHIJTSPEL

Wat een schijtspel zeg, dat Namco's Museum Pieces. Dat een firma als Namco zo diep kan zinken! Wie brengt er nou een spel uit vol oude zooi? En dan nog wel op een supercomputer als de PlayStation? Als je Ridge Racer kunt krijgen, wie speelt er dan met een oud flutspelletje als Pole Position? Ik vind trouwens dat Bas een goede muzieksmaak heeft. Sepultura rules!

Metal Willem, Oud-Zuilen.

■ De ware gamefreaks van het eerste uur kwijlen bij de gedachte aan een potje Pole Position omdat zij met dit soort spellen zijn opgegroeid. Jeugdsentiment dus. Jij luistert toch ook nog wel eens naar de allereerste Sepultura-platen?

DOINK!

Mijn naam is Ultimate Warrior Bart Vervoort en ik ben een grote worstelaar en worstelfan. Bjørn's review van Wrestlemania vond ik om te kotsen. Shawn Michaels niet sterk? Hij is WWF Kampioen! En Doink, hij is de meest gevreesde worstelaar aller tijden. Met worstelen valt niet te lachen, Bjørn.

Bart Vervoort, Herentals, België.

■ Wij lachen ons suf.



KALE KEES

Hé Kees, wat doe jij in de Kaal Of Kammen-clip van Extince?

Meintsje Hoeksma, Drachten.

■ Kees is op vakantie, dus hebben we de meester van de Nederlandse rap zelf maar om uitleg gevraagd: "Kijk, Meintsje, ik baal er zelf ook van dat die goser in m'n videoclip zit, maar ja wat doe ik eraan? Naast het feit dat hij reviews schrijft voor de PU, is-ie ook nog eens mijn platenbaas, Sna'k bedoel?"
Wil je meer weten over Ex en zijn passie voor snelle wagens, blader dan snel door naar pagina 46 voor een heuse Profcheck met Formula 1.

DONKER HART

In het mei-nummer van 1995 schrijven jullie dat het spel Heart Of Darkness in de loop van 1995 uit zal komen. Waar blijft-ie nou, want we zijn inmiddels al een jaar verder? Ik heb er enkele previews van gezien. Het zou het mooiste spel van 1995 worden, maar volgens mij klopt er iets niet aan dat '1995'.

Geert Verhaag, Merselo.

■ Begin 1995 zagen wij een prachtige demo van Heart Of Darkness op de ECTS-beurs in Londen. Er lijkt weinig veranderd in een jaar tijd, want een paar maanden geleden zagen wij

opnieuw een prachtige demo van Heart Of Darkness. Vooralsnog is het spel nu gepland voor najaar 1996 (op CD-ROM, PlayStation en Saturn). Niets is echter zeker totdat-ie ook werkelijk in de winkels ligt.



BESTEL PAMELA (1)

Haaalo, Powerredactie, waar zijn wij nou helemaal mee bezig? Eerst zo'n poster van schijtventje Bazookatone en daarna Mario! Wie wil er nou een vette pizzavretende loodgieter aan zijn muur hebben hangen? Ik dus niet. What's next? Pino? Als jullie nog eens een posterbui krijgen, doe dan iets leuks. Pamela of een lekker Manga-wijffie, ofzo.
Coen Verheij, Arnhem.

BESTEL PAMELA (2)

Laatst was er een actie dat iedere nieuwe abonnee een gratis poster van Pamela Anderson uit de film Barb Wire ontving. Nu krijg ik Power Unlimited al een tijdje in huis, maar ik wil wel graag die poster hebben. Kan ik 'm alsnog bestellen?
Frank Bongers, Koog aan de Zaan

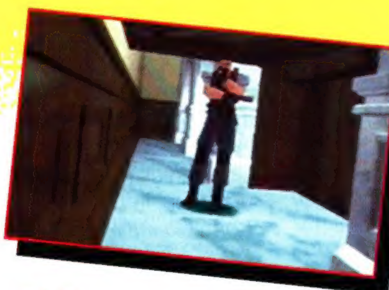
■ Pamela tegen de muur? Tuurlijk kan dat! Blader snel door naar de nieuwspagina's, want daarin kun je alle informatie vinden over hoe je de Pamela-poster kunt bestellen als je al abonnee bent of Power Unlimited in de kiosken koopt.

HOEVEEL?

Ik heb natuurlijk het Nintendo 64 nieuws uit Power Unlimited op de voet gevolgd. Helaas wordt dat ding de hele tijd maar uitgesteld. Natuurlijk is de Nintendo 64 het wachten wel waard, al was het alleen al om Killer Instinct 2. Dat ziet er net zo mooi uit als in de arcade.

Nu de machine in Japan al te koop is, kun je 'm via de importkanalen ook hier in Nederland bestellen. Dus bel ik naar zo'n importwinkel en vraag hoeveel die Japanse Nintendo 64 kost. 'Veertien negenennegentig,' zei die gozer. Ik zei: 'Hoeveel?' '1499 gulden, maar er zitten wel twee spellen bij, een aparte aansluiting voor Nederlandse TV's en het is inclusief verzendkosten.'
Ik had gerekend op achthonderd gulden, maar dit was wel erg veel. Ik denk er nu sterk over om een PlayStation aan te schaffen omdat die machine toch betere spellen aanbiedt dan ik had gedacht. Geen Saturn, want er zijn al veel Sega-computers geflopt en omdat de videotheek bij mij in de buurt wel PlayStation- en geen Saturn-spellen verhuurt.
David Bakker, Roden.

■ Vijftienhonderd piek is natuurlijk een hoop geld en wat ons betreft kun je ook beter wachten tot de Nintendo 64 officieel in Nederland uitkomt. Dat scheelt een hoop geld en bovendien kun je dan Europese spellen spelen in plaats van de Japanse titels. Volgens de laatste berichten verschijnt de Nintendo 64 nog dit jaar in Nederland, maar er zijn ook geruchten over een release in maart 1997. In de volgende Power Unlimited lees je in ieder geval alles over onze eerste 'hands on' ervaringen met de 'fun machine'.



EVIL

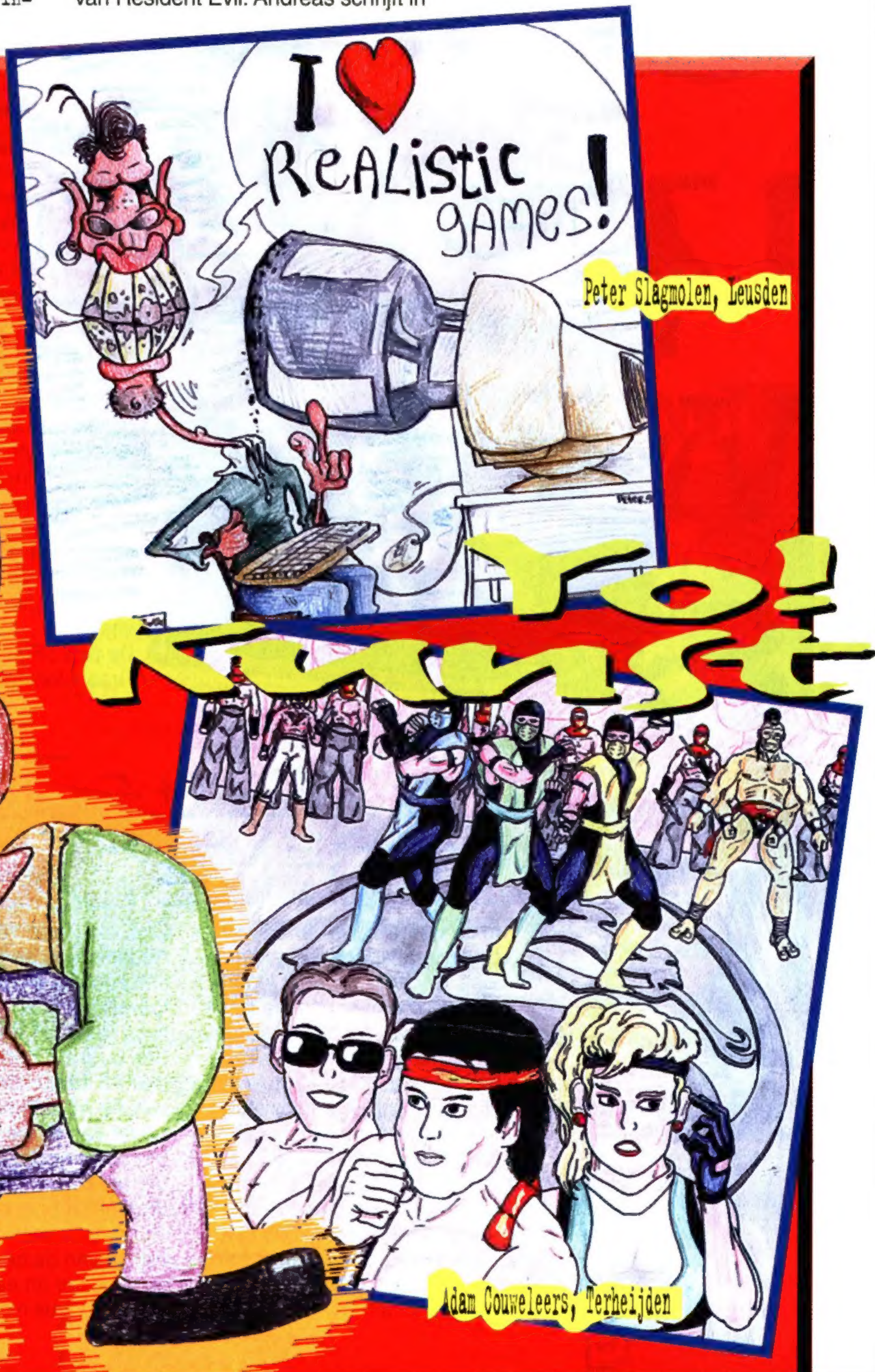
Ik wil even reageren op de review van Resident Evil. Andreas schrijft in het rapport dat het spel voor de Saturn is, maar dat moet natuurlijk de PlayStation zijn.
Eddie Sanders, Eindhoven.

■ Je hebt gelijk. Foutje, sorry, onze schuld. (ps: Zijn ze altijd zo bij de pinken in Eindhoven?).

WAAR BLIJFT GRAND PRIX 2

Ik zit nu al een koleretijd te wachten op Formula 1 Grand Prix 2 van Microprose, maar iedere keer als de nieuwe Power Unlimited verschijnt, zie ik geen review van dit spel. Wanneer komt Grand Prix 2 nu eindelijk uit?
Hans Eikmans, Oisterwijk.

■ Je zult het niet geloven, maar Grand Prix 2 is uit!
Net op tijd om nog voor deze PU te checken. En... het was 't wachten waard.



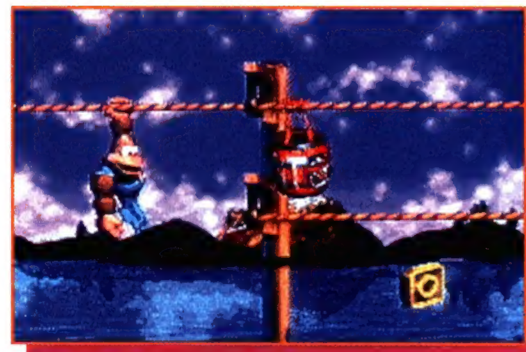


Donkey Kong Country 3

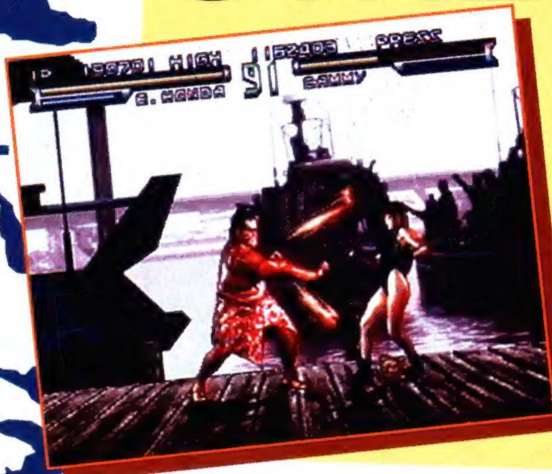


In november 1994 introduceerde Nintendo het eerste deel van *Donkey Kong Country.* Het werd een wereldhit, want er zijn inmiddels al meer dan 7,5 miljoen exemplaren van verkocht.
Begin van dit jaar verscheen in Nederland het vervolg; *DKC 2: Diddy's Kong Quest* en nog altijd staat het SNES-spel hoog genoteerd in de Power Top-10.
Inmiddels zijn alle ogen al gericht op deel 3 dat eind van dit jaar moet uitkomen. In *Donkey Kong Country 3: Dixie's Double Trouble* gaat onze heldin Dixie Kong op zoek naar de verblijfplaats van de gevangen genomen vrienden Donkey en Diddy Kong. Hierbij krijgt zij hulp van een vierde 'familielid', de jonge, maar zwaarlijvige chimpansee Kiddy Kong.
Met nog meer levels, nog meer tegenstanders en nog mooiere graphics (het kan niet op) staat deel drie garant voor uren platformfun.
Al zagen de eerste levels er op de E3-beurs weer prachtig uit, veel nieuws hebben we niet kunnen ontdekken. De vraag is dus of Dixie en Kiddy het succes van deel 1 ooit kunnen evenaren.
Wie wordt er King Kong? Over een paar maanden krijg je van ons het antwoord.

Meer info: Nintendo, Nieuwegein, telefoon 030-6051353.



MORTAL STREETFIGHTERS



Naar aanleiding van de Street Fighter videorelease hadden wij in het juni-nummer een aantal fraaie Street Fighter goodies in de aanbieding.
Uit de vele inzenders trokken wij de volgende winnaars: De vijftien *SF-blikken met t-shirt en soundtrack CD* gaan naar Bjorn Simons, Jeffloyd Derby, Bob Wisman, Sander Zimmer, Freek Konigsmann, Ives van Neck, D. Krijgsman, Joachim Sullivan, Hans Andringa, Robert Buurke, Chris Brans, Ivo de Boer, Kevin van de Voorde, Joep Engelen, Alexander Versloot.
De tien *SF-posters* gaan naar Frank v.d. Graaf, Joost Koiter, Jochem Loos, Jeroen Snoek, Musabbin Unal, Michael Kieft, Khalid Bourik, Linda Bongers, Marco Schokker, Hugo Elsman.
De vier *SF-PlayStation Games* gaan tenslotte naar Daniel Visser, Tineke de Haan, Harold Olinga, Dominique Suitela.
In de ScreenShots-rubriek uit hetzelfde PU-nummer hadden we ook nog tien Mortal Kombat t-shirts te vergeven. Dit zijn de gelukkigen: Eelco van Veldhuizen, Joost Bolk, Marc Fink, Fazeel Hoosein, Sander Leeferink, Tommy Meyer, Patrick de Bruin, Joke Oosterling, Jerry Basemoine en Dharmpreet Sighmann.
Alle winnaars hebben hun prijzen inmiddels in huis.

Pamela TE KOOP



In de vorige editie van Power Unlimited hadden wij een leuk idee. Dachten we. Voor iedere nieuwe abonnee een gratis Barb Wire-poster van Pamela (daar heb je haar weer!) Anderson Lee.
Nou dat hebben we geweten! Er moest een aparte postzak worden gereserveerd voor alle boze brieven van vaste PU-lezers. De trouwe aanhang die al jaren abonnee is, bleek ook geïnteresseerd in Pamela. Sterker nog, het kwijl droop in veel gevallen nog van de enveloppen af.
Oké, oké, jullie hebben gelijk. Ma Anderson (ja, ze heeft inmiddels een zoontje) is van iedereen. En toevallig hebben wij nog posters over. Hebben? **Maak vijftien gulden over op bankrekeningnummer 43.49.90.884 (gironummer van de ABM/Amro is: 2391), ten name van Power Unlimited Amsterdam, onder vermelding van 'Pamela'.**
Vergeet niet om duidelijk je naam en adres te vermelden! Na ontvangst van de betaling, sturen wij je de poster (in een hard kartonnen koker) zo snel mogelijk toe.

GRATIS BEAVIS & BUTT-HEAD AGENDA'S



Beavis en Butt-head fan en nog geen schoolagenda? Hier is je kans! Power Unlimited geeft drie weken lang (per week) 25 gratis Beavis & Butt-head agenda's ter waarde van zeventien piek weg.
Bel met het volgende 06-nummer en toets je telefoonnummer in: **06-350.280.91** (80 cpm). De winnaars krijgen zo snel mogelijk bericht.

Gearheads GIVEAWAY

Eindelijk weer eens een origineel puzzelspel! Op pagina 65 lees je alles over Gearheads van Philips.
Gearheads is een soort multifunctioneel bordspel, of een soort 'schaakstrategoeenentwintigen met twaalf geschifte opwindbare speelgoedjes', zoals Bas in zijn review aangeeft. Een van die speeltjes is Deadhead, een opwindbaar doodshoofd. We hebben exclusief de hand weten te leggen op twee echte Gearhead Deadheads en vijf Gearhead baseballcaps.

Hebben? Stuur een briefkaartje naar **Power Unlimited, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam.** Vermeld naast je naam en adres ook het woord 'Gearheads'. Alleen snelle inzenders maken kans op een van deze goodies.



ECOGAMES COMPETITIE 1996

Spelontwikkelaars in spé, opgelet! Op 21 augustus start de Ecogames Competitie 1996, een wedstrijd voor iedereen die een interessant spelconcept weet te bedenken waarin het milieu een belangrijke rol speelt. En Pierre, wat zijn de prijzen? Allereerst krijg je de unieke kans om je idee ook echt om te zetten naar een speelbaar spel, als de organisatie (De Maatschappij Voor Oude en Nieuwe Media, in samenwerking met het ministerie van VROM) tenminste een producent vindt die met het idee aan de slag wil. Bovendien is er een behoorlijke pot met geld beschikbaar; de winnaar van de Ecogames Competitie 1996 ontvangt een geldprijs van f 25.000, de tweede prijs bedraagt f 10.000, de derde prijs f 5.000.
Wat zijn de regels? Verzin een spelconcept, dat amusement moet bieden aan jongeren tussen 12 en 25 jaar en dat op een of andere manier over het milieu gaat. Zo'n concept bestaat minimaal uit een schriftelijke samenvatting (synopsis), inclusief een impressie van de grafische vormgeving. Je kunt vanaf 21 augustus een inschrijfformulier aanvragen bij De Maatschappij Voor Oude en Nieuwe Media (telefoon 020-5579898) of je inschrijven via internet (http://www.waag.org). Inzenden kan tot 4 december. Daarna maakt de jury een eerste schifting.
Op 1 januari worden de nominaties voor de prijzen bekendgemaakt. De genomineerden kunnen dan nog bijna twee maanden werken aan de vervolmaking van hun spelconcept. De definitieve sluitingsdatum is op 19 februari. Op 1 april zal minister De Boer (onder voorbehoud) de prijzen aan de winnaars uitreiken. Succes!
Meer info: De Maatschappij Voor Oude en Nieuwe Media, Amsterdam, telefoon 020-5579898.

ROBBEDOES ontdekt GAME BOY

Velen van jullie zullen Robbedoes kennen als de held uit de gelijknamige stripverhalen. Logisch, want inmiddels zijn er al 45 albums van Robbedoes verschenen en zijn laatste strip bleek nog altijd goed voor zo'n 150.000 verkochte exemplaren.
Begin van dit jaar verscheen Robbedoes bij Infogrames op de SNES, maar kort geleden is ook de Game Boy-versie uitgekomen. Het verhaal: De graaf van Rommelgem wordt gekidnapt tijdens een wetenschappelijk congres in New York. De duivelse robot Marilyn wil op die manier de controle verwerven over alle machines en zo de mensheid tot slavernij dwingen. Om dit te voorkomen zul je als Robbedoes en maatje Spip alles in het werk moeten stellen om de graaf te bevrijden. In de volgende PU een review van dit veelbelovende Game Boy spel.
Meer info: Infogrames, Brussel, telefoon 00-3224787090.



POPSTER met Magic Music

Natuurlijk bestaan er hele goede programma's voor het opnemen en bewerken van (MIDI) muziek op de harde schijf, maar daar hangt vaak een fiks prijskaartje aan vast en voordat je goed en wel weet hoe de software werkt, ben je alweer een paar weken verder.
Maar wat als je voelt dat je op een mooie dag ooit een groot popster zult zijn, terwijl je nu net even niet over het geld beschikt om een heuse CD op te nemen? Misschien dat de Magix Music-serie van het Duitse Magix Entertainment dan uitkomst biedt. Deze serie bestaat uit een aantal goedkope, Nederlandstalige programma's voor Windows, waarmee je in *no time* zelf muziek kunt opnemen, componeren en bewerken. Het pakket telt vijf titels; Magix Musik Maker, Music Studio, Music Painter, WAV Soundpool House/Techno en WAV Soundpool Rock/Pop. De opname- en bewerkingsprogramma's kosten f 79,95 per stuk, de CD-ROM's met de WAV-geluidsbibliotheken kennen een verkoopprijs van f 39,95 per stuk. De Magix-serie is onder andere te koop bij de filialen van de Vobis-winkelketen.



Volgende maand in POWER UNLIMITED

Ieder nummer van Power Unlimited is natuurlijk een topnummer, maar volgende maand pakken we extra uit met:

De eerste 'hands on' kennismaking met de Nintendo 64, inclusief previews van Super Mario 64 en Pilot Wings 64.

Een uitgebreide review van Nintendo's eerste Nederlandstalige RPG-spel voor de SNES.

PU's grootste vechtersbaas Kees zal voor jullie alle ins and outs checken van Ultimate Mortal Kombat 3!

EXTRA:

Gratis Emotion '96 CD-ROM met onder andere de complete sharewareversie van Quake en een speelbare demo van Settlers 2!



FL

Zelden hebben we een flightsim gezien met zulke realistische graphics als Flying Corps. Flight Unlimited kwam dichtbij, maar liet het op het gebied van speelbaarheid flink afweten. Flying Corps biedt naast de mooie plaatjes daarentegen ook het ware vlieggevoel en zit vol nauwkeurige historisch details. Tijd voor een laatste update.


Geen vuiltje aan de lucht.


Vat geen kou boy!

NIET MISSELIJK

Rond november verschijnt Flying Corps. Maker van deze flightsim is het Britse Rowan Software, een naam die misschien niet meteen een belletje doet rinkelen maar de firma heeft al een groot aantal andere sims op haar naam staan.
Wat dacht je bijvoorbeeld van Falcon, Flight Of The Intruder, Reach For The Skies, Overlord, Air Power, Navy Strike en Dawn Patrol, games die door grote softwareproducenten als Virgin, Mindscape en Spectrum Holobyte in de markt zijn gezet.
Flying Corps is een produktie van Rowan in samenwerking met het Londense Empire Interactive. Beide bedrijven zien het spel als hun belangrijkste release van dit jaar. Zo wordt er in Flying Corps vier keer meer geld gepompt als bijvoorbeeld in Dawn Patrol, wat op zich ook al geen misselijke flightsim was.

VAN ALBATROS TOT ZEPPELIN

Wat is er nu zo bijzonder aan Flying Corps? Het toverwoord is 'realisme'. Kijk naar de screenshots op deze twee pagina's en je begrijpt wat we bedoelen.


Donkere wolken boven het slagveld.

Maar ook de inhoud van het spel komt akelig dicht bij 'the real thing'. Geen wonder als je nagaat dat Rowan ook flightsimulator-software en trainingsprogramma's voor de Royal Air Force maakt. De actie in Flying Corps speelt zich af in het noorden van Frankrijk tijdens de eerste wereldoorlog. De kaarten en scenery's (landschappen) zijn nauwkeurig vergeleken en aangepast met behulp van historisch betrouwbare informatie uit het begin van deze eeuw. Alle W.O. I-info ligt bovendien opgeslagen in een database (met tekst, foto's, animatie, videofilmpjes, geluid en muziek) die je zelf kunt raadplegen. Zo is het bijvoorbeeld erg handig om te weten wat de vliegeigenschappen, sterke en zwakke punten van zo'n oude 'kist' zijn, voordat je er ook daadwerkelijk instapt, het luchtruim kiest en je je eerste battle uitvecht.

Nu we het toch over 'kisten' hebben, in Flying Corps kun je vliegen in de volgende machines: Albatros DII, Albatros DIII, Albatros DIV, Fokker Dr1, Nieuport 28, SE5a, Sopwith Camel en Spad 13. Niet bestuurbaar, maar wel aanwezig zijn de AEG CIV (een vliegende wasmachine?), Albatros CV, Fokker DVII, Aviatik C, Halberstadt DII, Pfalz D3, Rumbler C, Zeppelin R, Be2c, Bristol F2A, DH9, Fe2b, Re8, 1.5 Strutter, Pup en Snipe. De ware kenners weten genoeg.

RONKENDE MOTOREN

Voor de programmeurs van Rowan is het heel belangrijk dat alle vliegtuigen over exact dezelfde eigenschappen beschikken als destijds in de strijd boven Frankrijk.
Zo zal de Pfalz alleen aanvallen als hij voldoende hoogte heeft om met een plotselinge duikvlucht op je af te stormen. In de Camel zul je merken dat een bocht naar rechts veel sneller gaat dan links. Waarom? Omdat dit in het echt ook het geval was (heeft met de bouw en


En nooit zagen we hem weder.


Vlag halfstok, einde missie.


Laagvlieger schiet raak.

YING Corps


De schietstoel bestond nog niet.


Waar is dat verdomde vliegveld nou?


Vlieg er eens uit.


De heersers van het luchtruim.

positie van de motor te maken).
Ook de geluiden zijn divers en levensecht. Zo zijn er twintig verschillende sounds voor de kogelinslagen en heeft men geprobeerd om het authentieke knallen van het boordgeschut (Vickers, Spandau en Lewis machinegeweren) na te bootsen. Uiteraard klinkt iedere motor weer anders. De makers zijn er trots op dat je in Flying Corps het verschil tussen een ronkende SE5 en een Camel kunt horen. 'T is maar waar je op kickt...

FLYING CIRCUS

The Circus, Battle Of Cambrai, Spring Offensive en Hat In The Ring; dit zijn de vier 'campaigns' die je in Flying Corps zult tegenkomen.
Iedere campaign bestaat uit verschillende missies. Zo'n missie is niet in een paar minuten voltooid, maar kan soms wel een paar uur duren. Om je tijdens het vliegen niet in slaap te laten sukkelen, zul je onderweg tal van (vijandelijke) vliegtuigen tegenkomen waarbij 'tactiek' plotseling heel belangrijk wordt.
Bestaat je missie bijvoorbeeld uit een rendez-vous met een formatie bommenwerpers, dan is het niet echt slim om als een dolle hond (sorry, havik) achter ieder verdacht toestel aan te duiken.
Er is gelukkig een speech-optie die de gedachten van de piloot vertaalt naar hoorbaar commentaar. Dat maakt het wat makkelijker om heelhuids je missie te halen en om je kist niet als een vliegende zeef aan de grond te zetten.
De PC CD-ROM release van Flying Corps staat gepland voor november. Rond die tijd kun je natuurlijk een uitgebreide review in Power Unlimited verwachten.


Tank haalt vliegtuig neer.


Gevaar van boven.


Oorlog kent geen winnaars.

400 Bioscoopkaartjes voor THE QUEST gratis naar Van Damme



The Quest is niet de naam van een zoveelste PC-adventure, maar wel de titel van de nieuwste Jean-Claude Van Damme spektakelfilm.

Wij zijn, net als jullie natuurlijk, een groot fan van het Van Damme-genre. Weinig woorden, veel actie. De spierbundels van onze Belgische vriend schitteren als vanouds en bovendien is The Quest ook het regiedebuut van Jean-Claude. Hij noemt de film een kruising tussen *Ben Hur* en *The Man Who Would Be King*. Als dat geen Oscar oplevert!

VERHAAL!!!

Het verhaal (jazeker!) speelt zich af in New York, Parijs en Thailand tijdens de 'roaring twenties'. Chris DuBois (Van Damme) is de leider van een New Yorkse zakkenrollersbende. Opgejaagd door de politie belandt Chris tegen zijn wil op een koopvaardijschip, waar hij op even onvrijwillige wijze het bewustzijn verliest. Eenmaal wakker, is het schip al op volle zee richting het verre oosten.
De lading blijkt geen zuivere koffie, maar illegaal wapentuig. DuBois wordt door de smokkelaars gedwongen om de meest rottige klusjes uit te voeren. Tijdens het schrobben van het dek wordt het schip aangevallen door een bende piraten. De groep staat onder leiding van ene Lord Dobbs (Roger Moore!) en deze aast natuurlijk op de scheepslading. Dobbs raakt onder de indruk van de vechtende



MEER MICROMACHINES

Codemasters weet van geen ophouden met haar Micro Machines-serie. In het najaar verschijnen respectievelijk Micro Machines Military voor de MegaDrive (Bestaat die nog?) en Micro Machines V3 voor de PlayStation. Vooral bij die laatste versie zijn de graphics er flink op vooruit gegaan. Om je vast een voorproefje te geven, zijn hier twee shots uit de komende PSX-versie. Binnenkort meer Micro Machines.



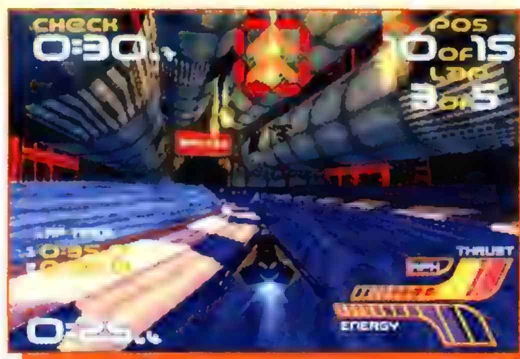




WipeOut 2097

WipeOut was een van de eerste games voor de PlayStation. Het bleek een grote hit, al hoorden we op de redactie vaak de klacht dat het spel wel erg moeilijk speelbaar was. Daar komt nu verandering in want, na het grote succes van deel 1, zijn de programmeurs van Psygnosis meteen aan het werk gegaan. Later dit jaar (oktober) verschijnt WipeOut 2, of WipeOut 2097 zoals-ie officieel heet. Als nieuwe features kent het spel nu onder andere een instelbare moeilijkheidsgraad, een arcademode met checkpoints, pitlanes en natuurlijk meer wapens, meer tegenstanders en meer circuits.





spiermassa en neemt hem mee naar Thailand. Daar hoort DuBois van de *Ghang-Cheng*, een exclusieve martial arts-competitie waar alleen de beste vechters ter wereld aan mee mogen doen. Plaats van handeling is The Lost City (waar anders?), een geheime plek in het hart van China.
Na enig fysiek aandringen krijgt Van Damme een niet te weigeren 'uitnodiging' voor deelname aan dit ultieme vechtfestijn. Alleen een overwinning betekent de terugkeer naar zijn geliefde New York.





EXCLUSIEVE VOOR-PREMIÈRE

Officieel draait The Quest pas vanaf 19 september in de bioscopen, maar speciaal voor de lezers van Power Unlimited organiseert PolyGram op 15 september een heuse voorpremière. Plaats van handeling is het Bellevue Cinerama Theater, Marnixstraat 400 in Amsterdam. (Tram 1, 2 of 5 vanaf het Centraal Station). De voorstelling begint om 10:30 's ochtends. Wij hebben de beschikking over 400 bioscoopkaartjes voor The Quest. Als je in aanmerking wilt komen voor twee toegangskaarten, stuur dan een briefkaart naar: **Power Unlimited, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam.** Vermeld dat het om The Quest gaat en vergeet ook je naam, woonplaats en leeftijd niet. Reageer snel want op is op! Vlotte inzenders krijgen de kaarten automatisch thuisgestuurd.

Acer Aspire naar Barneveld

Misschien dat je 'm in de supermarkt hebt zien liggen, de Game Boy-Special van Power Unlimited. Dankzij een actie met de makers van Karvan Cevitam, Joekels en Venz verscheen deze bijzondere uitgave een paar maanden geleden in een groot aantal landelijke winkelketens.
Naast de meest uiteenlopende informatie over de good old Game Boy bevatte de special ook een wedstrijd met als hoofdprijs een fraaie Acer Aspire Multimedia PC.
Kort geleden doken we in de grote doos met inzenders en trokken Rian Joustra uit Barneveld als winnaar van deze state-of-the-art Pentium computer. De 14-jarige Rian kon z'n oren niet geloven toen we hem met het goede nieuws belden en diezelfde dag nog nam hij de PC glunderend in ontvangst. Even een fotootje en praatje gemaakt. Rian had nog geen PC en kan 'm voor school goed gebruiken. En voor games, natuurlijk. Wij wensen hem veel multimedia-plezier met de Aspire.
De tien troostprijzen (Power Unlimited t-shirts) gaan naar: Arjen Weel, Frank van Deemter, Marc de Jong, Hardo Olinga, Gaatse Bosma, Gerard de Haan, Sam Syed, Sharla Guptar, Roderick Leermakers en Kasper Daems.



de redactie

Het succes van de Power-redactie neemt ongekende vormen aan. De jongens en meisjes uit het testteam worden op straat nagestaard, gillende fans vragen om handtekeningen en ook de huwelijksaanzoeken belanden vrijwel dagelijks op het bureau. Een beetje succesvolle Nederlander heeft tegenwoordig een bijnaam. Zomaar voor de lol, als schuilnaam of omdat het nu eenmaal lekkerder klinkt in openbare gelegenheden: 'Hé, Skate, wil je wat drinken van me?' En dan maar hopen dat de hele kroeg het hoort en hardop denkt: 'Is dat niet die jongen van die geweldige reviews uit Power Unlimited?'

MICHAEL

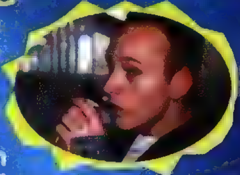
Miech heeft niet echt een ware bijnaam. Vrienden spreken hem standaard aan met 'Hé man, what's up?' Vinden wij ook goed.

ED

Fast Ed, Eddy The Eagle, het ligt voor de hand. De'Edline is al wat moeilijker uit te spreken en door de telefoon klinkt tegenwoordig steeds vaker: 'Papa!'

KEES

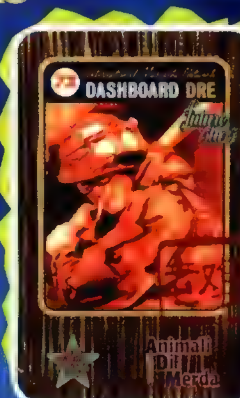
Kees had al een dozijn bijnamen voordat hij bij Power kwam werken. Beauty Kees, McKeesie of Mental Kees, we zijn er nog niet helemaal uit welke van de drie het beste past.

THOMAS

Zo op het oog zou je denken dat Thomas geen bijnaam nodig heeft. Insiders weten echter beter. Tho-Master en Mister Cool TV (of was het nou Call TV?) zijn de veel gehoorde kreten in het Power-testlab.

BEN

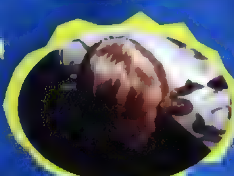
Ben The Man klinkt natuurlijk het beste, maar ook Obi Ben Kenobi doet het goed. Of Sir. Voor vrienden.

ANDREAS
Waar Dashboard Dre vandaan komt is eveneens een raadsel. Wie het weet mag het zeggen. Dashboard Dre...



LAURA

Haar katten noemen haar Miauw? Raar? Tuurlijk niet, want heb je ooit wel eens een poes Laura horen roepen?

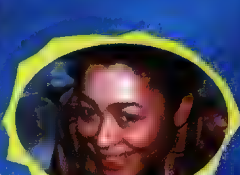
BJØRN

Bjørn voelt wel iets voor Mega Man X1.

BAS

Wordt door Ben aangesproken als Nr. 1, maar ontpopt zich nu ook als Pinball Wizard en Trophy Bas.

SKATE

Skate The Great natuurlijk!

NANCY

Op internet gaat Nancy door het leven als Phooom. Net als jullie zijn wij erg benieuwd naar het verhaal achter de naam. We hebben het nog niet durven vragen.

DAVID

Er is er maar één die met de eretitel Mister PowerWeb mag pronken.

POWER HITS

Hier volgt een overzicht van de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

GAME BOY
Tetris Blast (mei) 8,3
Kirby's Block Ball (juli/aug) 8.1
Adventures Of Lolo (juli/aug) 8

MEGADRIVE
Toy Story (juni) 8.[illegible]

SATURN
Vampire Hunter (juni) 10
Panzer Dragoon 2 (juli/aug) 8.8
X-Men (mei) 8.8
Mega Man X3 (juli/aug) 8.2
ShellShock (juli/aug) 8.1
Street Fighter Alpha (mei) 8

PLAYSTATION
Namco's Museum Pieces (juni) 9.8
Adidas Power Soccer (mei) 9.5
Tekken 2 (juni) 9.4
Resident Evil (juni) 9.1
NHL Faceoff (mei) 8.9
Vampire Night Warriors (juli/aug) 8.8
Aquanaut's Holiday (juli/aug) 8.5
Alien Trilogy (juni) 8,5
Gex (mei) 8,5
Primal Rage (juli/aug) 8.3
Ridge Racer Revolution (mei) 8.2
Po'ed (juli/aug) 8.1
Agile Warrior (juni) 8,1
ShellShock (juni) 8.1
Chronicles Of The Sword (juni) 8.1
Need For Speed (juli/aug) 8
Gradius Deluxe (juli/aug) 8
Wing Commander 3 (juni) 8
Hermie Hopperhead (mei) 8
Myst (mei) 8

PC CD-ROM
Psychic Detective (mei) 9,3
Gabriel Knight (mei) 9
Star Trek Klingon (juni) 8,6
Spycraft (juli/aug) 8,5
Conqueror (mei) 8,5
The Dark Eye (mei) 8,5
Angel Devoid (april) 8,5
Star Control 3 (juli/aug) 8,3
NBA Live 96 (juni) 8,3
Advanced Tactical Fighters (juni) 8,3
Johnny Bazookatone (mei) 8,2
Cyberia 2 (mei) 8,2
Spud! (mei) 8,2
Strip Poker Pro (juli/aug) 8,2
Olympic Soccer (juli/aug) 8,1
Descent 2 (mei) 8,1
C & C Covert Operations (mei) 8,1
Civilization 2 (juli/aug) 8
Witchaven 2 (juli/aug) 8
Hexen Deathkings (juni) 8
Abuse (juni) 8
Zork Nemesis (juni) 8
Ripper (juni) 8
Bad Mojo (juni) 8
Realms Of Chaos (mei) 8

3DO
Captain Quazar (mei) [illegible]

POWER UNLIMITED'S games top 10

SEGA SATURN POWER top 10



1. (-) Need For Speed
2. (3) Formula 1
3. (1) Sega Rally
4. (4) Virtua Cop
5. (-) Panzer Dragoon 2
6. (-) Shockwave Assault
7. (6) Shellshock
8. (2) Fifa Soccer '96
9. (5) Worms
10. (7) Wipe Out

NINTENDO POWER top 10

1. (5) Int. Superstar Soccer Deluxe (SNES)
2. (1) Donkey Kong Country 2 (SNES)
3. (2) Secret Of Mana (SNES)
4. (4) Toy Story (SNES)
5. (6) Donkey Kong Land (Game Boy)
6. (-) Pinokkio (Game Boy)
7. (3) Super Mario World 2 (SNES)
8. (-) Olympic Games (SNES)
9. (-) Olympic Games (Game Boy)
10. (7) Star Trek DS9 (SNES)

PC POWER top 10

1. (1) Duke Nukem 3D
2. (-) Settlers 2
3. (3) Warcraft 2
4. (2) Civilization II
5. (4) C&C Covert Operations
6. (5) Bad Mojo
7. (-) Star Trek Klingon
8. (1) Ripper
9. (-) Euro '96
10. (-) Earthworm Jim 1&2

SONY PLAYSTATION POWER top 10

1. (3) Ridge Racer Revolution
2. (-) Adidas Power Soccer
3. (2) Need For Speed
4. (-) Track & Field
5. (-) Toshinden 2
6. (4) ShellShock
7. (6) Twisted Metal
8. (-) Fade To Black
9. (-) Alien Trilogy
10. (1) Actua Soccer

De Power Top-10 wordt samengesteld door de redactie van Power Unlimited in samenwerking met:

in de arcade

PU-redactieleden zijn heuse wereldreizigers. Nieuwe ontwikkelingen op het gebied van arcadegames worden in alle uithoeken van de aardbol gecheckt. Wat is de volgende bestemming, Azië of de States? Eeh, wat dacht je van een retourtje Tilburg.

PHOTO PLAY 2000

In het zuiden des lands beland ik bij Jac Van Ham, een bedrijf dat gespecialiseerd is in de ontwikkeling van onder andere kansspel- en amusementsautomaten. Na een uitgebreide rondleiding door het immense complex valt mijn oog op de Photo Play 2000, een zogenaamde 'touch screen'-kast die talloze games bevat zoals Rad van fortuin, Patience en zelfs een soort erotisch geheugenspel.
Yep, fok joysticks en knoppies, deze games zijn allemaal te spelen door je vingers op het scherm te plaatsen. Houd de Glassex alvast gereed, want volgens de heren van Jac Van Ham zal deze vorm van gameplay het helemaal gaan maken. Zeker bij diegenen die al het grafische geweld in de speelhallen verafschuwen. Dit maakt het touch screen-gebeuren een fenomeen om nauwlettend in de gaten te houden.

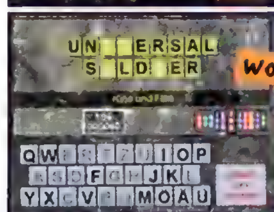
SPECIAL AIR ASSAULT FORCE

Toch zou ik mezelf niet zijn als ik niet direct daarna naar de meest spectaculaire kast zou spurten: Gunblade NY, een nieuwe shoot'em up van Sega. Voor slechts een gulden kom je terecht in the big city of dreams, New York waar je in het jaar 2005 een hoop rotzooi zal moeten opruimen.
De verhaallijn is niet echt vernieuwend; de leden van de Verenigde Naties houden een belangrijke vergadering wanneer een zwaarbewapende groep terroristen ten tonele verschijnt en de totale stad bezet. Hierbij worden de inwoners en de hoge pieten van de V.N. gegijzeld.
De lokale politie stelt met hun klapperpistooltjes geen moer voor, daar de terroristen ijzersterke androïden zijn die door een onbekend land zijn geschapen voor militaire doeleinden. Tijd dus om de heren van de Special Air Assault Force (SAAF) in het strijdgewoel te betrekken. Deze mannen staan bekend als de beste terroristenbestrijders en met behulp van hun ultramoderne gevechtshelicopter, de Gunblade, staan ze voor de lastige opgave een eind te maken aan de bezetting.

FATNESS

In de straten en rivieren van the big apple zul je op een Virtua Cop-achtige manier te werk gaan. Maar waag het niet deze games over een kam te scheren! Zo staat het wapen dat je tot je beschikking hebt op middelhoogte, een uitermate plezierige stand die er voor zorgt dat je ogen en armen niet te snel vermoeid raken. En wat te denken van onbeperkt knallen; reloading = outta here!
Verder beschikt Gunblade over Artificial Intelligence, wat betekent dat je vijanden denken en handelen, afgaande op de acties die je als speler maakt. Het plaatje wordt gecompleteerd door de camera die zich automatisch focust op de vijand. Oké, dat kennen we wel, maar de fatness zit 'm in de gevechten die constant veranderen en steeds weer voor verrassingen kunnen zorgen.
Ik zeg 't je, zodra deze game in de speelhal te vinden is, sta ik vooraan. En denk maar niet dat je aan de beurt komt als ik eenmaal aan de slag ga, want de free play bij Jac heeft me behoorlijk op weg geholpen om een heuse champ te worden.
Nu nog op zoek naar een collega die me als tweede player kan begeleiden op weg naar de ultieme overwinning.

SKATE


Kaart-, woord- en erotische spelletjes met de Photo Play 2000.



Onbeperkt knallen; reloading = outta here!



Een monster van een kast!



Schieten op middelhoogte zorgt dat je ogen en armen niet te snel vermoeid raken.



Fok die klappertjespistooltjes!

GUNBLADE NY
Special Air Assault Force

Aan het eind van de zomer worden de bioscopen altijd overspoeld met actiefilms. Iedereen terug van vakantie (en..., leuk gehad?), bijna weer terug naar school en natuurlijk regen in Nederland. Perfecte tijd om veel in de bioscoop te hangen.

Movietime





RONDVLIEGENDE KOEIEN

We hebben drie aanradertjes. Voor iedereen die het nou wel gehad heeft met de good guy beats bad guy-onzin maar wel actie wil, is er **Twister**; Jan de Bond's laatste film sinds Speed. Een groep hippe wetenschappers gaat hierin op tornadojacht. Dat levert een hoop verwoeste huizen op, een beetje humor, een beetje liefde en rondvliegende koeien.

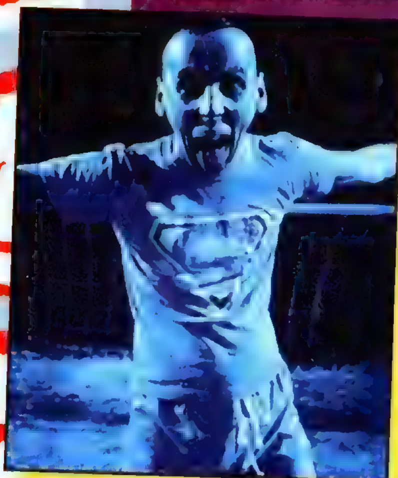
SNELLE ACTIE

Dan is er nog **Mission Impossible** met Tom Cruise als stralend middelpunt. Een hele snelle actiefilm, gebaseerd op een oude tv-serie. Ontzettend glad gefilmd en snel gemonteerd. Zo snel dat ik al vrij snel ophield met de plot te volgen en gewoon anderhalf uur lang naar explosies en waanzinnige achtervolgingsscènes (helicopter volgt trein in tunnel) heb zitten kijken.

JUNKIES

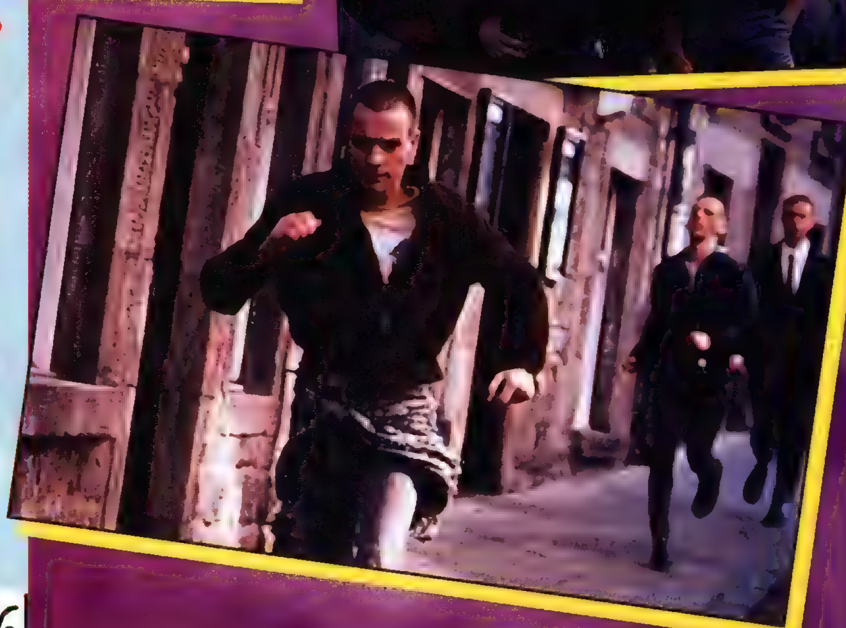
De leukste, en heetste aanrader, is **Trainspotting**. Een film, waarin geen explosie voorkomt, over vier junkies en een psychopaat die niet van drugs houdt. De vijf zijn vrienden en proberen zich staande te houden in het zware junkenleven dat voornamelijk uit stelen en vluchten voor de politie bestaat.

Eigenlijk zou dit een zware film vol kommer en kwel moeten zijn, maar Trainspotting is vreselijk grappig, heeft koele junks die (soms) weten waar ze het over hebben en de beste WC-scène die wij ooit gezien hebben.









Video info

Je zit om vier uur 's nachts achter je PlayStation op dat ene level en het lukt je maar niet om het uit te spelen. Wat moet je dan? Oké, inmiddels weet je dat je dan 06-300535 kan bellen voor de Sony hulplijn.

Misschien wist je nog niet dat je op dit nummer (95-cent-per-minuut) ook info kunt krijgen over nieuwe spellen, en prijsvragen (waarmee een PlayStation te winnen is).

En... informatie over alle Columbia Tristar Homevideo's! Handig om te weten, toch?


Rondwandelen in een stripwereld.

Chatten via internet is tijdverspilling, wordt wel eens tegen me gezegd. Iedereen kletst door elkaar en meestal gaat het helemaal nergens over. Nou en? Waarom moet alles nuttig zijn?

Paleisjes op internet

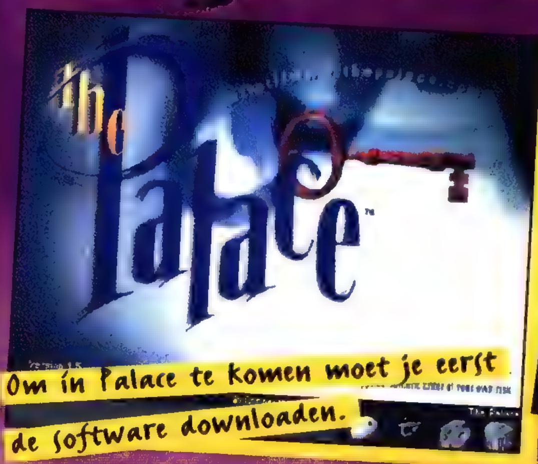
Neem nou The Palace. Software waarmee je je een stripfiguur in Wonderland kunt voelen. Wie maakt zich dan nog druk om nut. Palaces zijn grafische babbelboxen. In de normale chat-omgeving is je beeldscherm gevuld met tekst. Wat je wil zeggen typ je in en dat verschijnt bij alle mensen die op dat moment in dezelfde chatbox zitten, op het scherm.
In een Palace 'wandel' je rond in een grafische omgeving. Je standaard uiterlijk, ook wel avatar genoemd, is een smiley. Die kun je opvrolijken met petjes, zonnebrillen, feestneuzen of kleren. Alles wat je zegt verschijnt als tekstballon boven je smiley, en met behulp van de cursor hop je van kamer tot kamer.

NEXT GENERATION

Er komen elke dag meer Paleisjes bij op Internet, allemaal met een bepaald thema. De meest interessante voor PU-lezers (tot nu toe) is de Palace van Next Generation. Dit is een Amerikaans gamersblad waarin druk gediscussieerd wordt over de nieuwste games. Soms lopen de redacteuren ook in het Next Generation Palace rond of worden industriebobo's uitgenodigd. Andere Palaces zijn door bijvoorbeeld platenmaatschappijen speciaal voor een bepaalde band ingericht. Doha'n World (een Star Wars Palace) en het StimUverse, onderdeel van een duivels plan om de wereld te veroveren, zijn allebei beslist een bezoekje waard.

UITERLIJK KIEZEN

Om een Palace in te komen moet je eerst de software downloaden. Dit is een pakketje van ongeveer 6 Mb, te vinden op www.thepalace.com/downloads.html.
Hier wordt ook bijgehouden welke Palaces erbij zijn gekomen en waar ze te vinden zijn. De software is gratis. Voor 25 dollar kun je je laten registreren. Je bent dan geen gast meer maar een paleisbewoner. Dit levert de mogelijkheid op om je uiterlijk helemaal zelf te bepalen. Dus of je nou gezien wil worden als Sonic, Earthworm Jim, Pamela Anderson of een paprika, het is allemaal mogelijk. Ook kun je met deze software bepaalde kamers binnenkomen die voor gasten gesloten blijven en je eigen Palace openen. Wij dachten zelf aan een PU-paleisje waarin Powermacs aan de bomen groeien en deadlines niet bestaan.



Om in Palace te komen moet je eerst de software downloaden.



Je standaard uiterlijk is een smiley.

SHORTS

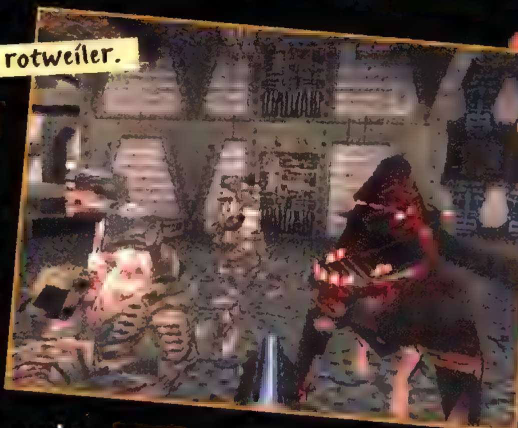
Rumble in the Bronx, waar we het een paar PU's geleden over gehad hebben, draait wanneer dit nummer uitkomt alweer een tijdje in de bioscoop. Nog niet gezien? Haast je, cultuurbarbaar!

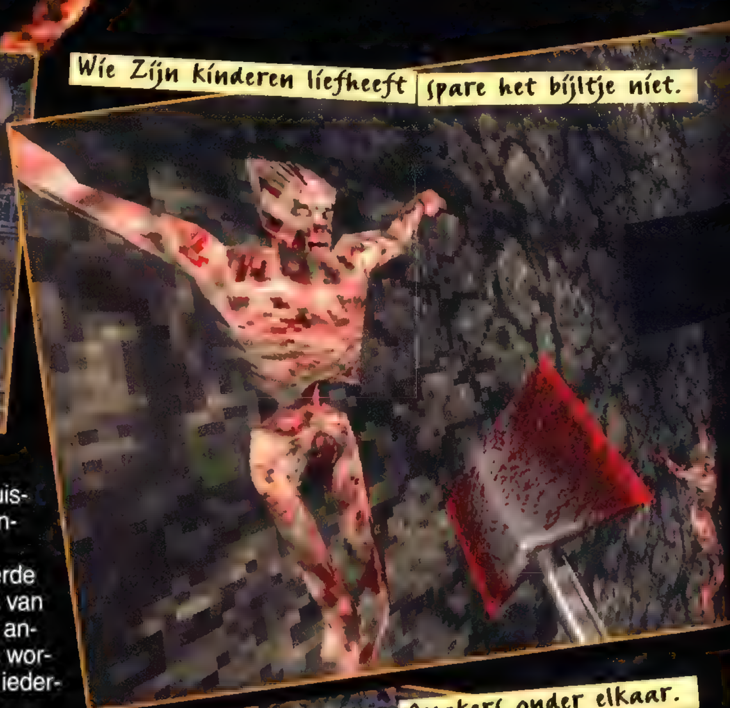
Disney is volledig interactief gegaan. Na hun digi-hit Toy Story brengt het bedrijf nu aan de lopende band CD-ROM's uit met spelletjes en filmclips. **Pocahontas, De Leeuwekoning, Toy Story Power Play, Donald Duck en de Klokkeluider van de Notre Dame** zijn allemaal in een of andere vorm op CD-ROM gezet en komen tussen oktober en eind november uit.
Vreemd genoeg zijn alleen Pocahontas en De Leeuwekoning voor PC en MAC, de rest is Windows only. De CD-ROM's zijn bedoeld voor jonge kinderen en echte Disneyfans natuurlijk.

De serie **X-Files** wordt steeds populairder. Veronica en de BBC zenden de laatste tijd alleen herhalingen uit (nieuwe series beginnen weer in de herfst) maar toch gaat het goed met Mulder en Scully.
Fox Home Entertainment heeft daarom besloten deel 5 van de serie X-file video's eerder uit te brengen. Vanaf 20 augustus ligt X-File deel 5, genaamd 82517 dan ook al in de videotheek. De koopversie is voor eind september gepland. Dit deel is nog niet eerder op TV geweest en dus wel een bezoekje aan de lokale movieboer waard. Wees wel voorzichtig onderweg en TRUST NO ONE!



We schrijven de maand onzes heren juli 1996. Quake is klaar. Het spel dat alle andere 3D-games hopeloos primitief moet doen lijken. Met een realisme waarvoor De Schepper id software gaat aanklagen wegens schending van Zijn patent op de werkelijkheid. Dat was althans de bedoeling.


Rot rotweiler.


Wie Zijn kinderen liefheeft spare het bijltje niet.

GERUCHTEN

Zelden is zo lang en zo vol ongeduld gewacht op een nieuw spel als op Quake. Op het Internet gonsde het al een jaar lang van de geruchten over hoe het spel eruit zou gaan zien en wat de nieuwe mogelijkheden zouden zijn. In de werkelijke wereld was dat niet anders.

Aan de hoopvolle speculaties kwam maar geen einde, niet op de laatste plaats omdat de 'bouwplannen' voor Quake voortdurend leken te veranderen. Zo is lang gedacht dat de naam Quake sloeg op een enorme hamer die de speler als voornaamste wapen zou krijgen. De speler zou de identiteit van de Noorse god Thor krijgen, die met z'n magische hamer zo hard op de grond kon slaan dat een aardbeving ('earthquake') het gevolg was.

Een paar maanden voor de release verbrak id software het stilzwijgen. De gamingwereld luisterde aandachtig, maar leerde er alleen van dat alles anders zou worden dan iedereen had gedacht en dat ze iets ongekends te zien zouden krijgen.




Quakers onder elkaar.

WOLFENSTEIN 3D

De verwachtingen waren niet zo maar zo hoog gespannen. De makers van Quake zijn dezelfde personen die in 1992 het inmiddels legendarische Wolfenstein 3D uitbrachten en daarmee de gamingwereld voorgoed veranderden.

Voor het eerst kon een shoot'em up vanuit een eerste- persoons perspectief worden gespeeld. Dit gebeurde in een 'wereld' die weliswaar semi-driedimensionaal was (wat onder meer inhoudt dat voorwerpen er aan alle kanten hetzelfde uitzien) maar niemand klaagde daarover - wat wel gebeurde naar aanleiding van de handelswijze die van de speler werd verwacht: ontsnap uit de rijkelijk met hakenkruizen versierde nazi-gevangenis Kasteel Wolfenstein en dood iedereen, ook de herdershonden.


Come to daddy.

DOOM

Eind 1993 zorgde id software voor een tweede revolutie. Doom kwam uit. Wederom een 3D-shooter, waarin de speler een 'space marine' is die talloze bovennatuurlijke buitenaardse monsters mag afslachten. De graphics van Doom waren zo radicaal verbeterd ten opzichte van Wolfenstein dat er nu, drie jaar later, nog steeds mensen zijn die met veel plezier regelmatig Doom spelen. Doom was radicaal, niet zo zeer vanwege

Shareware QUA

En nog obscene gebaren ook.

De slager geslacht.

He joh, nooit eerder een dode gezien?

de zware vuurwapens en de kettingzaag die de speler ter beschikking kreeg, maar vooral vanwege de overtuigende graphics en de sublieme meerspeler-mogelijkheden: via een nul-modem kabel, een modem of op een netwerk.
Het enige dat ook id software niet voor elkaar kreeg, was een meerspeler-mogelijkheid via het Internet, en dat ook nog eens via een eenvoudige 14k4 of 28k8 modem.

EN TOEN...

En toen was er Quake. Zoals Doom Wolfenstein primitief maakte, zo zou Quake Doom primitief maken. Sterker, volgens programmeur Carmack zou Quake zo realistisch worden dat God id software voor het gerecht zou dagen wegens inbreuk op Zijn patent op de creatie van realiteit. De vraag is: hebben ze die belofte waargemaakt?
Nu moet ik voorzichtig worden. Meteen na de release van Quake vroeg ik allerlei spelers wat ze ervan vonden en las ik allerlei meningen die men op het Internet gaf. Velen waren laaiend enthousiast.
De enthousiastelingen hadden dan ook wel wat om hun mening kracht bij te zetten. Schitterende gebouwen, alles in echt 3D (zodat voorwerpen en wezens een zij- en een achterkant krijgen), zeer mooie lichteffecten, een resolutie die - mits de videokaart en beeldscherm dat toestaan - gaat van 320x200 tot 1600x1200, een afwisselend gezelschap aan monsters die zich agressief en niet al te dom gedragen, een stel nieuwe wapens, bewegende luchten en nog betere multi-player mogelijkheden - waarbij nieuwe spelers kunnen meedoen aan een spel dat al bezig is, of via verbonden netwerken (in het spel zelf een deur of poort) van het ene naar het andere bezig zijnde spel kunnen 'lopen'. Alleen een behoorlijke Internet-versie zit er ook deze keer niet bij, maar daar kan, zoals gezegd, id software niets aan doen.

LEUK...

Veel spelers waren enthousiast, maar duidelijk niet iedereen. Voor de argumenten van de 'teleurgestelden' valt ook wat te zeggen. Zo zijn de puzzels veel te makkelijk, komen de vuurwapens allemaal op hetzelfde neer, is het verhaal identiek aan dat van Doom, zitten er weinig vliegende monsters in en moet je voor de hoge resoluties een serieuze Pentium met alles erop en eraan in de speelkamer hebben staan. Bovendien, en dat is misschien wel het grootste bezwaar, zit er geen humor in het spel.

MAAR NIET HEUS!

Het is waar, Quake is een ernstige kwestie. De paar 'leuke' manieren waarop het programma zelf af en toe een paar dingen meldt ('Player 1 has visited the Vulcano god' in geval de speler in een lavaput stapt), zijn in de verste verte niet voldoende om meer dan een enkele glimlach te ontlokken.
Was Doom dan wel humoristisch, zou men zich kunnen afvragen. Ja, inderdaad, goed opgemerkt, Doom had humor. Misschien niet het soort humor dat geschikt is voor alle leeftijden en met het hele gezin, maar dat doet daar op zich niets

POWER TIP

Vesa 2.0, nodig voor de hogere resoluties, is in een proefversie verkrijgbaar bij http://www.scitechsoft.com. Ook niet vergeten: god, impulse 9, fly, mape1m1t/m7.

Hoehoe, waar zijn jullie?

Veeg die grijns van je smoel!

KE

QUAKE

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9³
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	8⁶

▲ Echt 3D

▲ Zeer fraaie architectuur

▼ Verhaal identiek aan Doom

▼ Geen humor

PC CD-ROM
gratis (shareware)
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, 20 Mb schijfruimte, geluidskaart.
Fabrikant: id software

8⁴

Geen revolutie in de gamingwereld, maar een evolutie. Quake is de mooiste en meest geavanceerde 3D-schieter van het moment, de engine zal ongetwijfeld tot standaard worden verheven, maar wereldschokkend is het allemaal eigenlijk niet.

SEN


Hakken met de mannen.

Ondertussen onder water.

Design vloertje.


Enemy flambée.

aan af. Doom had humor, en Quake heeft dat niet.
Denk niet dat mensen gierend en brullend over de grond rollen als ze Doom spelen (of Duke Nukem 3D, da's pas een vent met gevoel voor humor) maar het gaat om de manier waarop de speler zelf tijdens en na het spelen achter het beeldscherm wordt waargenomen: met een tevreden gelaatsuitdrukking of met een serieus hoofd.

NIN. YES!!!

Maar is Quake om deze reden een slecht spel? Nee, natuurlijk niet. Het is zonder meer duidelijk dat de 'engine' van Quake de meest geavanceerde 3D-schietspel engine van het moment is.
De gebouwen zien er fascinerend uit, de monsters zijn wreed en niet al te dom en wie de officiële levels heeft uitgespeeld, kan nog een paar jaar doorgaan met de duizenden amateur-levels die nu al zijn gemaakt (had ik nog niet genoemd dat er zoals gebruikelijk tevens een level-editor is gemaakt? Dan had ik zeker ook nog niet genoemd dat de band uit de hel Ninch Inch Nails op de CD-Rom voor de muzikale begeleiding zorgt en in zowel de shareware- als commerciële versie (later dit jaar) alle geluidseffecten voor haar rekening neemt.)

EVOLUTIE

Is Quake inderdaad de revolutionaire volgende stap in 3D-gaming? Dat waag ik te betwijfelen. Ik vind het vreselijk om te constateren, en ik weet dat ik nu alleen nog maar de sharewareversie heb gespeeld en dat er nog een hoop zou kunnen veranderen, maar duidelijk is dat id software een superieur spel heeft gemaakt dat er desondanks niet in slaagt om Doom (of beter nog, Duke Nukem 3D van 3DRealms/Apogee) in één klap hopeloos primitief te maken. God hoeft zich voorlopig nog geen zorgen te maken.

Volgende maand bij Power Unlimited:

Gratis CD-ROM met de volledige shareware-versie van Quake!


De dood van een fotograaf.


Moet je maar niet recht voor m'n loop gaan staan.


Had je wat?


Dacht het niet!


Potje worstelen?

DUKE NUKEM 3D

Duken of Quaken, dat is de vraag niet. Beide games hebben hun sterke punten, en beide games kregen direct na hun release een legendarische status. Maar Duke 3D heeft (nu nog) een voordeel boven Quake: het spel is helemaal af.

MEER LEKKERS

Heeft het nog zin om te beschrijven hoe goed Duke Nukem 3D eruit ziet, hoe lekker hij speelt en hoe veel lol het is om de Duke te spelen? Tuurlijk, heeft altijd zin, maar nog zinvoller is het om zelf ergens de shareware-versie vandaan te halen en de Duke in actie te zien. Dan weet je meteen genoeg om te bepalen of je het hele spel wilt aanschaffen. Maar de Duke CD bevat nog veel meer lekkers...

DUKE 1, 2, 3

Om te beginnen staan op de CD ook de volledige versies van Duke Nukem deel 1 en deel 2. Beide zijn nu niet meer vergelijkbaar met het superieure deel 3 maar in hun tijd waren het stuk voor stuk topgames. Bovendien maken ze de oningewijde meteen duidelijk hoe de Duke zo populair kon worden onder een groot deel van de gamers.
Wie de eerdere delen echt niet meer kan aanzien heeft dan evengoed een belangrijk stuk gameshistorie in de kast staan, en dat misstaat nooit.

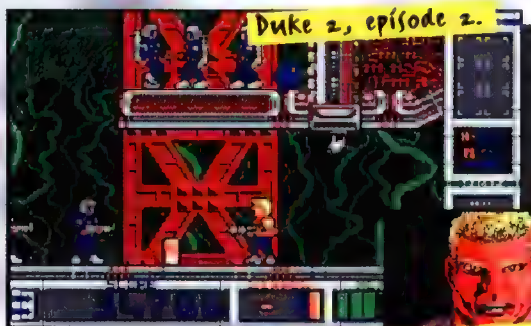
GRATIS GAMES

Maar er is meer. US Gold is zo goed geweest ook de shareware-versies van Raptor, Realms of Chaos, Rise of the Triad, Terminal Velocity en Whacky Wheels op de CD te zetten. Jammer dat het niet de volledige versies zijn, maar dat zou hun afdeling Verkoop nooit goed vinden.
Wat de CD nog meer de moeite waard maakt, is de leveleditor. Bijzonder aan deze editor is dat er een 2D- en een 3D-mogelijkheid opzit. Die 3D-mogelijkheid komt vooral van pas bij het bepalen van de 'textures'; nu kun je meteen zien of een behangetje, muurtje of vloertje leuk staat of niet.
Ikzelf vond de editor al met al niet echt eenvoudig om mee te werken. Veel gebeurt met toetsencombinaties en nergens is een eenvoudig overzicht te vinden van alle functies die de editor heeft.
Na een poos ploeteren ontstond er uiteindelijk wel iets dat voor een Duke level kon doorgaan, maar het resultaat was bij lange na niet voor publikatie geschikt.

DUKE DOOM

Goed te spreken was ik over een andere 'utility' die op de CD wordt meegeleverd: een programma waarmee de plattegronden van Doom in Duke gebruikt kunnen worden. De Doom art kan helaas niet naar Duke vertaald worden. Dat vinden de rechthebbenden van Doom niet goed, dus dromen over Duke in Doom zullen voorlopig dromen moeten blijven. Al zal het me niets verbazen als een ondernemende zelfbouwer binnenkort alsnog voor die mogelijkheid zorgt...

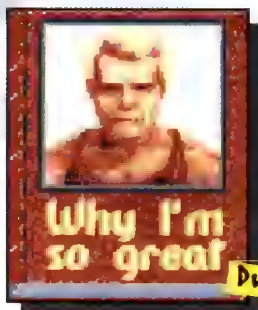

Zeg maar Red Hot.


Duke 2, episode 2.

Duke in z'n jonge jaren.


Wat gebeurde er werkelijk met space shuttle Challenger?


POWER TIP
Kun je de Duke niet vinden op Internet? Ga naar http://www.altavista.digital.com en geef eenvoudig je zoekwoorden op.



Duke's eerste boek.


Duke voert de vissen.

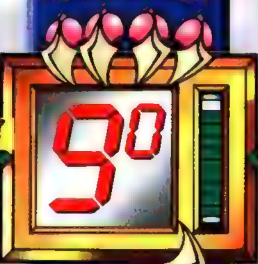

There can be only one!

RAPPORT

GRAPHICS	9³
GELUID	9³
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	9³

+ Alle drie de delen
+ Level-editor
+ Duke 3D zelf
− Editor kan beter

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89.95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: 486-33, 8 Mb RAM, 30 Mb schijfruimte, Double speed CD-speler, geluidskaart, joystick/gamepad.
Fabrikant: 3D Realms / US Gold
Distributeur: BASF Benelux
Tel. 026-3717710



Laat er nou geen strijd ontstaan tussen Duke en Quake, of Duke en Doom; in deel 1 van Duke Nukem (uit 1991) wordt in de credits onder meer Id software bedankt voor hun hulp. Neem gewoon Duke èn Quake, dan heb je geheid plezier van twee.

BEN

Motor Toon GRAND PRIX 2

Naast serieuze racegames als Sega Rally en Ridge Racer zal er altijd behoefte blijven bestaan aan verbrand rubber met een knipoog. Micro Machines zette de trend en Motor Toon nam het vaandel over. MTGP 2 belooft weer veel kleurrijke bolides en wacky tracks.



LINKEN

Motor Toon werd nooit buiten Japan gedistribueerd. Normaal zegt dat iets over de kwaliteit van het spel. Men gaat ervan uit dat de opbrengsten de kosten van de distributie niet genoeg zullen dekken en houden het spel daarom maar dichtbij huis.
Maar in het geval van Motor Toon is die redenatie niet helemaal op zijn plaats. Alhoewel de besturing en de wegligging van de cartoonwagens nogal te wensen overliet, was MTGP wel een van de weinige games waarmee je zonder linkkabel, extra CD en extra PlayStation splitscreen tegen elkaar kon racen.
Helaas is de directe twee speler optie in deel 2 niet meer aanwezig. Daartegenover staat dat je met een meegeleverde tweede CD (en een tweede PlayStation) toch nog tegen elkaar te keer kan gaan.

OM TE KOTSEN...

De coureurs en bolides die in deel 1 aan de Grand Prix meededen, zijn in deel 2 ook weer van de partij. Captain Rock met zijn fifties bak, Bolbox met zijn dirtracer, Prinses Jean en haar koets, de Penguin Brothers en Raptor & Raptor.
In de two-player mode wordt de Toon Family aangevuld met nog eens drie raceduivels: Vanity, Billy the Tough en de dreiging uit het Verre Oosten Ching Tong Shang.
De vijf circuits in MTGP 2 zijn weer grillig, weird en psychedelisch. Vooral Crazy Coaster teistert de hersencellen. Op sommige delen van dit hobbelige circuit zijn de wegen transparant. Op de een of ander manier had dit een vreemd effect op mijn evenwichtsgevoel. Met zeeziekte verschijnselen en een bek vol kots moest ik me naar de dichtstbijzijnde WC snellen om niet spontaan de PlayStation te bevlekken.
Toon Island II daarentegen is de rust zelve. Er staan zelfs schaapjes langs de weg rustig het verse gras te verteren. Ik heb nog geprobeerd om met de bak van Bolbox een paar van die beesten te scheppen maar helaas, geen bloederige schapenbouten.

IMPORT OF EXPORT

Nieuw aan MTGP 2 zijn de goodies die tijdens de races gekocht kunnen worden. Raketten, turbo's, mijnen, lasers, Pandora's Box; allemaal te gebruiken om de tegenstanders van de weg te beuken.
In feite is dit het enige verschil met deel 1. De wegligging en de besturing van de wagens zijn, met uitzondering van Prinses Jean, nog steeds even vaag.
Grafisch gezien is, door de toevoeging van texture-mapping, MTGP 2 een stuk verbeterd. Desondanks ben ik van mening dat MTGP 2 niet veel toegevoegde waarde heeft ten opzichte van z'n voorganger. Afwachten dus of de distributie vanuit Japan nu wel op gang komt.



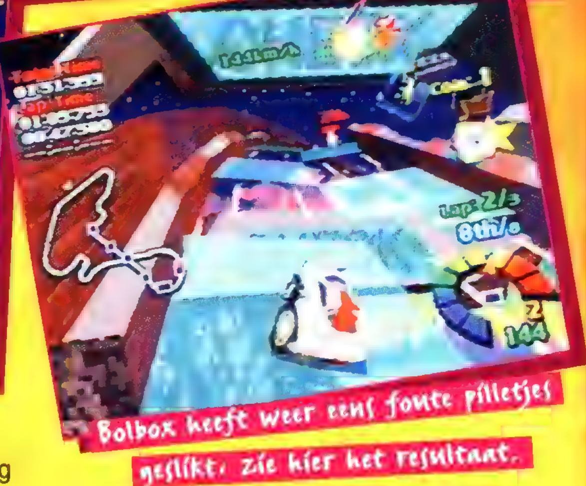
Wat staan jullie daar schaapachtig te kijken!



Prinses Jean oerend hard door de Coentunnel.



I say, jump!!!!



Bolbox heeft weer eens foute pilletjes geslikt, zie hier het resultaat.



Aah, weg met die luchtsignaar!

De Penguin Brothers zijn het spoor bijster.

POWER TIP

Prinses Jean in haar Koninklijke Koets heeft verreweg de beste wegligging en besturing van het zootje.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	7°

- ▲ Vrolijk
- ▲ Goed race alternatief
- ▼ Veel van hetzelfde
- ▼ Matige besturing

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 169,50 Bfr. ca. 3050
Fabrikant: SCEI software/Sony
Importeur: Dimension Plus
Tel. 050-3129818

7³

Deel 1 of deel 2? Het maakt niet zo veel uit. Natuurlijk is de gameplay van MTGP 2 verbeterd door de introductie van de goodies. Daar staat echter tegenover dat de two-player optie in deel 1 veel toegankelijker was. Het is maar waar je voorkeur naar uitgaat.
THOMAS

AMERIKAANSE IMPORT

SUPER MARIO RPG
LEGEND OF THE SEVEN STARS

Zo langzamerhand is de introductie van de N64 een adventure op zich geworden. Maar volgens de laatste berichten gaat de verkoop van het 64-bit monster eind 1996 daadwerkelijk plaatsvinden. Toch blikt Mario met Super MarioRPG met weemoed nog even terug naar de behuizing waar hij zich jarenlang heeft thuisgevoeld: de SNES.









Super Mario RPG
Legend of the Seven Stars

SCHROOTHOOP?

Natuurlijk zit heel Nintendo minnend Nederland en België al een jaar lang met smart te wachten op de beloofde N64. En zowaar, eind van dit jaar zal het dan eindelijk zover zijn; de console der consoles komt naar Nederland! (Als we de laatste berichten mogen geloven). Men moet zich alleen wel goed realiseren dat de SNES nog niet naar de vuilstort gedragen hoeft te worden. De laatste maanden is er op dit front inderdaad weinig te melden geweest maar daar gaat verandering in komen. En wie is dan die persoon die deze verandering gaat inluiden? Jawel, de wereldberoemde Italiaan Mario, loodgieter van beroep. Het softwarehuis Squaresoft heeft zowaar een RPG-adventure weten te ontwikkelen waarin Mario, Mallow, Geno, Bowser, Yoshi en nog vele andere vrienden en vijanden met elkaar overhoop liggen. Het resultaat is verbluffend. Al moet ik wel zeggen dat het een RPG is die uiteindelijk vooral de jongere gamers zal aanspreken.

CONTINU FEEST

Het toffe aan Super Mario RPG is de combinatie van de bekende Super Mario World gameplay en de klassieke RPG battles. De groene rioolbuizen, de verborgen schatten, de bonuslevels, de paddestoelen, de munten, het lijkt wel alsof er niets veranderd is. Natuurlijk zijn al deze platforms in de vorm van een heuse RPG gegoten en is de bewegingsvrijheid enigszins beperkt. Daar staat echter tegenover dat een RPG nog nooit zo plezierig was om te spelen. Tussen de battles door is van alles en nog wat te beleven. De speler wordt constant op het puntje van zijn stoel gehouden. Zelfs de duels tussen Mario, zijn vrienden en de monsters die zij op hun pad tegenkomen, zijn zo ontworpen dat de aandacht nooit verloren gaat.
En dat is nu juist waar het in Super Mario RPG om draait: de actie gaat maar door, er zitten bijna geen zwakke momenten in. Het is één grote vette Mario Rave.

ONTVOERING

Super Mario RPG draait helemaal om prinses Toadstool, Engels voor paddestoel (in Japan wordt ze overigens lieftallig prinses Perzik genoemd).
De prinses zit nietsvermoedend in de tuin van Mario rustig wat rozen te plukken voor de koninklijke ontbijttafel als plotseling de lucht onheilspellend donker kleurt. Ineens verschijnt uit het niets een soort helicopter en nog voordat Mario met zijn ogen heeft kunnen knipperen, wordt de prinses ontvoerd. "Bowser, ik had het kunnen weten", schreeuwt Mario uit. Meteen rent hij richting het kasteel van Bowser. Daar moet de eerste strijd geleverd worden met Bowser's troepen. Een mooi moment om even uit te vin-


Prinses Toadstool plukt wat bloemen als plots...


...de hemel duister wordt en Bowser haar ontvoert.

Het kasteel van Bowser doorkliefd door Smithy's zwaard.


Mario is echter dichtbij en rent haar achterna...



...en even lijkt het erop dat het spel een vroegtijdig einde krijgt in Bowser's Kasteel.


In de mijnen komt Mario een oude bekende tegen: Croco.

De eieren van dit vliegende gedrocht zijn van een dubieuze kwaliteit.



Bij ieder nieuw level krijgen Mario en kornuiten een cadeautje.



Geno probeert de tweede ster uit handen van Bowser te houden, helaas.


Shit, dat lijkt Donkey Kong wel. Zijn ze na 15 jaar weer herenigd.

den hoe de gevechten op de joypad precies werken. Even lijkt alsof het avontuur een vroegtijdig einde krijgt op het moment dat Bowser hangend aan een kroonluchter met een ijselijke gil in de diepte valt en prinses Toadstool is bevrijd. Niet dus. Mario stort even later ook in de afgrond en de echte zoektocht kan gaan beginnen.
Maar niet voordat er nog iets vreemds gebeurt. Op weg naar Mushroom Kingdom hoort Mario een enorme explosie uit de richting van Bowser's kasteel. Nieuwsgierig keert Mario om en bij het kasteel ziet hij iets wat nauwelijks te bevatten is. Een gigantisch zwaard steekt dwars door het dak van het kasteel heen en neemt het woord: "Watch your back Mario, er kunnen rare dingen met je gebeuren..." "Fok jou, ik kom je nog wel tegen", moet ons loodgietertje gedacht hebben.

MALLOW DE VONDELING

In Mushroom Kingdom komt Mario zijn eerste bondgenoot tegen. Mallow stelt zich voor als een uit de kluiten gewassen pad - later zal overigens blijken dat hij helemaal geen pad is maar als vondeling door Frogfucius de wijze kikker is gevonden en opgevoed. Mario helpt Mallow een door de krokodil Croco gestolen oude munt terug te krijgen. Tijdens deze achtervolging worden alle uithoeken van Mushroom Kingdom gecheckt met al zijn gevaarlijke vijanden.
Als Croco op een gegeven moment verslagen is, keren Mallow en Mario terug naar het koninkrijk. Daar treft het duo een enorme chaos aan. Mack, het zwaardmonster, is met zijn troepen in de stad neergestreken en maakt het leven van de arme paddestoelen tot een hel. Natuurlijk zullen Mario en Mallow ervoor zorgen dat dit zootje ongeregeld de stad verlaat. Makkelijk is dit overigens niet maar als het ze lukt, krijgen ze de eerste van de zeven sterren. Het begin van de lange weg naar het ontraadselen van de legende.

FROGFUCIUS EN GENO

De zoektocht naar prinses Toadstool voert Mario en Mallow vervolgens naar de riolen van Kero Sewers. Hier worden ze opgewacht door de eeuwig hongerige Belome. Hij heeft wel trek in een geroosterde (Marsh) Mallow. Mario krijgt hier voor het eerste te maken met de kracht van allerlei toverspreuken die in de battles een steeds grotere rol zullen gaan spelen. Zorg er dus voor dat Mario en Mallow onderweg genoeg antidotes verzamelen.
Als Belome verslagen is komt Mario in een gigantische overstroming terecht die uiteindelijk leidt naar een bonuslevel. Hier kan flink wat geld ingeslagen worden om later allerlei items te kopen.
De eerstvolgende persoon die bezocht moet worden is Mallow's opa Frogfucius in Tadpole Pond. Bij hem kan je altijd terecht voor wijze raad. Hij vertelt dat in het nabij gelegen stadje Rosewood de hel is uitgebroken. Een leger schijnt vanuit de bossen al geruime tijd de stad onder vuur te nemen met verdovende pijlen. Reden genoeg om even een kijkje te gaan nemen, toch?
In Rosewood komen Mario en Mallow in contact met hun derde bondgenoot: Geno. Hij weet het alleen zelf nog niet en vlucht de bossen in. Geen wonder als je bedenkt dat hij in een nacht veranderde van een speelgoedpop in een levend wezen. Daar zou jij ook van in de war raken. We zijn niet allemaal zo koel als Pinokkio...

WHO THE FOK IS MARIO?

Mario verscheen in 1981 al op het digitale toneel als een boosaardige timmerman(!) die zijn huisgorilla en latere megaster Donkey Kong behoorlijk mishandelde. Om die jaren van mishandeling terug te betalen ontvoerde de aap de mooie vrouw van Mario die zich in allerlei bochten moest wringen om haar te bevrijden. Donkey Kong werd een groot succes. Niemand bij Nintendo kon toen echter beseffen dat dit miezerige mannetje, die alleen nog maar een bijrol had gespeeld, het bedrijf later de grootste klapper zou opleveren in de geschiedenis van de videogames industrie.
Toen Nintendo rond 1984 met de ontwikkeling van de NES bezig was, werd gezocht naar nieuwe karakters voor nieuwe games die het systeem moesten gaan verkopen. Nintendo's gamesdesigner en geestelijk vader van Mario, Miyamoto, zag wel wat in het kleine ventje. Van timmerman werd hij omgedoopt tot loodgieter en hij kreeg een rood petje, een rode overall en een prominente neus met daaronder een flinke snor. Met zijn broer Luigi werd hij de tandem in het nieuwe spel Super Mario Bros. dat uiteindelijk verantwoordelijk werd voor de verkoop van miljoenen NESSEN. Vier sequels volgden in de daarop volgende jaren.
De Super Mario World's leidden tot het succes van de SNES en het verhaal is nog niet ten einde. Super Mario 64 is een van de eerste titels voor de N64. Mario is still going strong!

POWER TIP

Speel de melodie die door het kikkervisje gegeven wordt op de notenbalk van Toadskofsky en je krijgt zijn Alto Membership Card. Hiermee kan je flink gaan shoppen.

RAPPORT

GRAPHICS 8⁵
GELUID 8⁰
ORIGINALITEIT 8⁵
SPEELBAARHEID 9²

▲ De 32MEG laten je SNES kraken
▲ Spanning tot het eind
▲ Veel verborgen stuff
▼ Alleen als Amerikaanse import

SNES
Prijs: ƒ 159,50 Bfr. ca. 2875
Fabrikant: Squaresoft
Importeur: Dimension Plus
Tel. 050-3129818



Mario does it again! SMRPG mag zichzelf met recht een superspel noemen. RPG op zijn best. Alle aspecten van het spel zijn even spannend en daarmee is de perfecte balans gevonden. Voor wie zijn SNES al heeft verkocht: probeer 'm voor een zacht prijsje weer terug te krijgen!

THOMAS

AMERIKAANSE IMPORT



De kaart laat duidelijk zien hoeveel werk Mario nog te wachten staat.

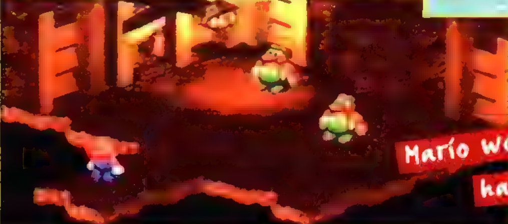


Speel de melodie van het kikkervisje op de notenbalk en...

Received an "Alto Card"

...Mario wordt beloond met de Alto Card.





Mario wordt overal hartelijk verwelkomd.



Bowyer heeft een raadseltje voor Mario.

The Settlers II

Veni Vidi Vici

Ik kwam, ik zag en ik overwon; makkelijker gezegd dan gedaan. Eens kijken of die Settlers hun grote mond waar kunnen maken.


Yo, ho and a bottle of rum!

GELUK BIJ 'N ONGELUK

Een stelletje Settlers vaart in een gezellig bootje op zee. Aan boord is de stemming goed totdat er een storm op komt zetten. De boot zinkt maar de goden zijn de blauw gejurkte mannetjes goed gezind want ze vergaan vlak voor een eiland. Dit wordt hun nieuwe woonplaats, tenminste als jij ze daarbij een heleboel handjes helpt.

GATEWAY

Settlers 2 is verdeeld in twee speelbare delen; campaigns en zogenaamde free games. In de campaigns, die overigens nieuw zijn in dit deel, is het de bedoeling dat je een gateway vindt. Dat is een poort waar je een weg onderdoor moet maken. Dan kom je in een volgend campaign spel terecht. Meestal zit deze gateway goed verstopt in het kampement van de door de computer bestuurde tegenpartij. Dan is het een kwestie van net zolang je grenzen uitbreiden tot je bij de poort bent. Dit is makkelijker gezegd dan gedaan en dat terwijl het spel op het eerste gezicht zo simpel lijkt. Dit komt voornamelijk door het uiterlijk van het geheel. Het ziet er allemaal ontzettend schattig uit, de kleine gebouwtjes, mannetjes die hard aan het werk zijn; het wekt de indruk dat het spel kinderlijk eenvoudig is. Je zult echter weldegelijk goed moeten nadenken waar je wat bouwt en hoe het gebouwde zich verhoudt tot de rest van het dorp anders ben je snel uitgesettled.

FREE GAMES

In de free games komen geen poorten voor; het is de bedoeling dat je een gedeelte van de kaart besettled, terwijl de tegenstanders je behoorlijk dwarszitten.
Deze tegenstanders kunnen of mensen zijn (een tweede muis in de COM-port) of gecomputeriseerde tegenstanders. Er zijn vier verschillende volkeren waar je tegen kunt spelen, in tegenstelling tot deel een waarin je alleen Romeinen tot je beschikking had.

SAMENHANG

Wat zo leuk is aan de Settlers (tenminste dat vind ik) is dat alle gebouwen die je kunt neerzetten, niet los te zien zijn van de rest dat je bouwt.
Voorbeeldje: als je een wapensmid goed wilt laten werken dan heb je daar het volgende voor nodig: een ijzermijn en een kolenmijn, eten voor de mijnwerkers dus varkens, vis of wild. Maar voor varkens heb je weer graan en water nodig; dus een boerderij en een put. De mijnwerkers eten de varkens niet helemaal op, ze hebben het liefst karbonades. Dus heb je een slachthuis nodig enz enz.
Zo staat alles wat je doet met elkaar in verband. Vergeet je bijvoorbeeld een van de elementen te bouwen of stel je het distributiekanaal niet goed af, dan werkt het niet of heel traag.

BIER EN GOUD

Met de soldaten ben ik verschillende keren de fout in gegaan, zij worden gebruikt om de grenzen uit te breiden, te verdedigen en de vijand aan te vallen. Soldaten wonen en trainen in barakken en andere militaire gebouwen. De training wordt betaald door middel van goud en om ze goed vechtlustig te houden heb je bier nodig. Maar dan komt het moment dat je niet genoeg soldaten meer hebt. Dan zul je bepaalde gebouwen moeten slopen of een hele tijd moeten wachten totdat je genoeg nieuwe manschappen bijelkaar hebt. Sloop je het verkeerde gebouw, bijvoorbeeld eentje dat vlak tegen een grens aanstaat, dan klappen de grenzen in en verlies je gebied.
Het is van belang om de militaire gebouwen tegen de grens van de tegenstander aan te zetten want daarmee win je gebied erbij. De gebouwen van de tegenstanders gaan in vlammen op zodra je soldaten (vol met bier en goud) hun post bemannen. Heb je een strijdmacht opgebouwd die tegen een stootje kan, dan ben je er klaar voor om korte metten te maken met de vijand.

VLAGGEN

Behalve dat je goed moet opletten dat je kampement evenwichtig is samengesteld, zijn de wegen die je aanlegt ook heel belangrijk. Om het meeste rendement uit de wegen te halen moeten ze zo recht mogelijk zijn.
Als je settlement erg uitgebreid is, dan kun je een opslagplaats bouwen, dan heb je meerdere punten van waaruit de grondstoffen gedistribueerd worden.
Waar ik nogal wat last van had, waren wegen die verstopt raakten. Dit kwam omdat ik te weinig vlaggen had geplaatst en dat kon dus door vlaggen te plaat-



Bezige baasjes.


Een typische settlement.

sen opgelost worden. Op elke vlag die je plaatst kun je weer een aantal wegen laten uitkomen.

KRANTJE LEZEN

Net als bij Settlers 1 kijk je van bovenop het speelveld, ook zie je de mannetjes lopen, bouwen en werken. Het ziet er erg leuk uit. De settlers zijn vaak aan het sjouwen maar ze lezen ook af en toe een krantje, zwaaien naar je of staan gezellig wat voor zich uit te staren terwijl ze kauwgom kauwen. De geluidseffecten zijn alleraardigst. Als je over de kaart beweegt hoor je allerlei geluiden; dat kunnen vogeltjes zijn, maar bijvoorbeeld ook knorrende varkens of schapen.

VERSNELLEN

Behalve de campaigns bevat Settlers 2 nog een aantal nieuwe dingen die variëren van militaire gebouwen tot katapults en boten. Ging het bouwen in Settlers 1 nog erg langzaam, in deel twee is er een versnellings mogelijkheid. Hoewel, als je midden in het spel zit en er moet gehaast iets worden bijgezet, dan duurt het toch nog vrij lang voordat het gebouw klaar is. En dat geeft je tegenstander dan natuurlijk weer een voordeel.

Als je denkt dat je met Settlers 2 een ultra nieuw high tech computerspel koopt dan kom je licht bescheten uit. Alle graphics zijn getekend en het spel bevat geen gerenderde beelden, die spellen meestal zo'n mooi uiterlijk geven. Maar niet getreurd ook zonder dit kan Settlers 2 zich meten met de spellen die dit wel bevatten, gewoon omdat het erg leuk is.



De vijand door een vergrootglas.



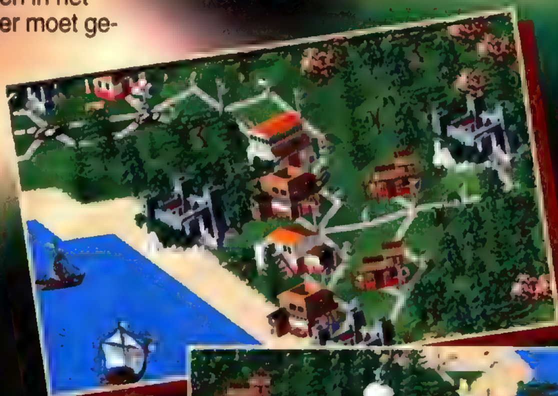
Hmm, er valt nog veel te regelen.



Burning down the house.



Een stukje uitvergroten om te zien wat de Settlers uitspoken.



Een geschikt plekje om voor anker te gaan.



Grinnik, een opslagplaatsje vernietigd.



Mooi strandweertje.

Op zand hoef je in ieder geval niet te heien.



En da's nou zo'n gateway.

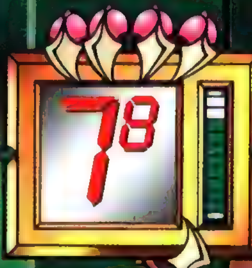
RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ Verslavend
- ▲ Geinige geluiden
- ▼ Alleen gerenderde graphics in intro
- ▼ Inzakkende grenzen

POWER TIP

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486DX2/66, Double speed CD-ROM, SVGA, 8 Mb Ram, 32 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Windows 95 compatible.
Fabrikant: Bluebyte
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-5311241



Ik speelde Settlers dagenlang en als ik 's nachts m'n ogen dicht deed, zag ik die gasten nog lopen. Ik droomde zelfs van ze. Een heel leuk en verslavend spel, dus.

LAURA

SPACE HULK

Vele PU-warriors gingen me voor en nu is het eindelijk aan mij om de strijd aan te gaan met allerlei buitenaardse wezens die het bestaan van de mensheid in gevaar brengen.

RAPPORT

GRAPHICS	8^9
GELUID	8^7
ORIGINALITEIT	5^0
SPEELBAARHEID	6^8

▲ Vette slachtpartijen

▲ Sinistere monsters stelen de show

▲ Verschillende soorten missies

▼ Constant oponthoud door strategiebepalingen

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 134,95 Bfr. ca. 2450
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: PMR
Tel. 023-5420554

7^6

Wellicht ligt de mix van actie en strategisch handelen jou wat meer dan bij mij het geval was. Toch heeft Space Hulk nog genoeg sterke punten om eens goed te checken.
SKATE

SPACE MARINE

In dit futuristische spel verplaats ik me in het genetisch gemanipuleerde superlichaam van een zogenaamde 'Space Marine', een onbevreesde terminator wiens soortgenoten al duizenden jaren verantwoordelijk zijn voor de veiligheid van de mens. Als strijder van dit elitekorps moet ik elke minuut van de dag paraat staan. En dat is hard nodig ook, want in het universum zijn wij slechts een van de vele levensvormen (en lang niet de gevaarlijkste!).

LUGUBER

Als Space Marine krijg ik de taak het galactische imperium te beschermen tegen 'Genestealers', buitenaardse reptielen die zichzelf alleen via andere rassen kunnen voortplanten. Ook mensen dreigen slachtoffer te worden van deze lugubere praktijken.
De manier waarop deze voortplanting tot stand komt is te gruwelijk om onder woorden te brengen, maar ik kan je wel vertellen dat degenen die zwaar zijn misbruikt door deze beesten langzaamaan veranderen in zo'n Genestealer. Dit proces gaat echter zo geleidelijk dat het vier generaties duurt eer de metamorfose compleet is. Sneaky, nietwaar?
Het is dus zaak deze zes-potige creeps tijdig uit te roeien, voordat zij hetzelfde met de mens flikken.


Hé jongen, vriendjes worden?


Wie niet horen wil... ... moet maar voelen!

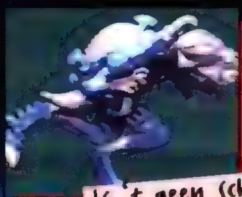
VOORBEREIDING

De actie speelt zich af aan boord van de 'Space Hulks', verlaten ruimteschepen die door de Genestealers bezet zijn. Nadat ik daar ben gearriveerd, kan ik op meerdere manieren uit de voeten. Er is een boel aan missies die ik moet trachten te volbrengen: na een uitgebreide training kan ik kiezen uit 'Space Hulk Originals', 'Classic Missions' (een selectie van missies uit de originele PC-versie) en tenslotte de 'Famous Missions'.
Deze missies zijn in een ver verleden al eens door andere terminators volbracht en nu is het de vraag of ik na een goede voorbereiding een volwaardig Space Marine zal kunnen worden.

IN CONTROL

Ready for action? Nou, nee. Wat is namelijk het geval: in tegenstelling tot andere games in deze stijl (Doom, Witchaven) moet je in de Space Hulk vanaf het begin zeer strategisch te werk gaan. Je bent namelijk gedwongen om met regelmaat je missie te onderbreken voor strategische handelingen, zoals het verplaatsen van andere terminators naar cruciale lokaties op het schip en het uitdelen van commando's aan [illegible].
Tussen zijn er genoeg mogelijkheden om beesten af te knallen met een fijn arsenaal aan hi-tech wapens, maar ik moet zeggen dat de game door deze toevoeging wel wat tempo verliest.
Zonde, want in grafisch opzicht is het zeker niet minder dan vergelijkbare games. Ook is het jammer dat wanneer een Genestealer met een terminator in een kort afstandsgevecht raakt, het beeld wel prachtig is, maar er bijna geen controle kan worden uitgeoefend op de te maken acties. En als er iets is wat ik wil zijn in een semi-gevechtsgame, dan is het wel 'in control'.

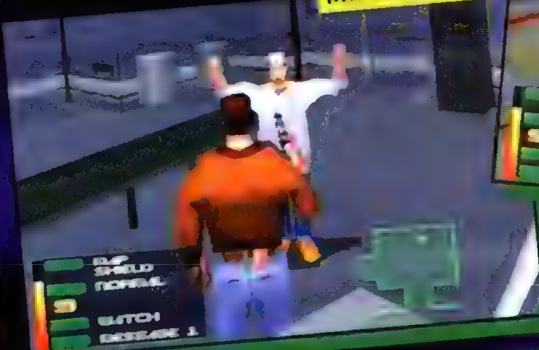

De man van het moment.


Is 't geen schatje.


Nieuwe sport: trollen blasten.

POWER TIP
In de twee spelers mode is er ergens op het parcours een teleport die je precies achter je tegenstander brengt.

Fade to Black


Kill de kok!


Uuh, de weg naar Hamelen?


King Tut aan m'n broek.

Spanning en sensatie in donkere gangen en duistere ruimten, daar komt het op neer in het eerder op PC verschenen spel Fade To Black.

MORPHS

We schrijven het jaar 2190, als het gehele zonnestelsel in de macht is van een buitenaards ras, genaamd Morphs. De mens heeft nog nauwelijks iets in de melk te brokkelen en wie inmiddels al niet omgebracht is, bevindt zich wel in de op de maan gestationeerde gevangenis. Een van die gevangenen is Conrad, een doodnormale vent die op een gegeven moment in contact komt met een andere gevangene, genaamd John O' Connors. Deze O' Connors blijkt een vrijheidsstrijder te zijn die deel uitmaakt van Mandragore, een organisatie met als doel de mens zijn vrijheid terug te geven en daarbij geweld tegen de Morphs niet schuwt. O' Connors krijgt Conrad zover dat hij zich aansluit bij z'n organisatie en na vele stiekeme trainingen slaagt het tweetal erin te ontsnappen uit de gevangenis. Ze vluchten naar de dichtstbijzijnde Mandragore-basis, waar Conrad al snel zijn eerste opdracht krijgt toegewezen.

R2D2 LOOKALIKES

Conrad gaat als saboteur aan de slag om zoveel mogelijk vijandelijke basissen te vernietigen. Daarnaast zal hij op de koop toe vele Morphs en andere gedrochten de vernieling in moeten helpen. Geen makkelijke taak, als je weet dat deze wezens het heelal beheersen.
De eerste opdrachten lopen dan ook niet al te soepeltjes. In het begin schrik je nogal eens van de vijanden die plotsklaps de hoek om komen (niet alleen Morphs maar ook reusachtige spinnen en R2D2 achtige robotten blijken gevaarlijke tegenstanders), maar zodra je meer ervaring opdoet, zul je de verrassingsaanvallen beter en vooral sneller kunnen pareren.


Die groene kop moet eraf.

TIJDROVEND

In deze 3D game ga je van start met een basispakketje. Een map, een schild, een pistool (met een onbeperkt aantal kogels) en een communicator waarmee de mensen van Mandragore jou op de hoogte kunnen houden van de laatste ontwikkelingen. De berichten die ze je sturen kunnen je helpen je opdrachten te vervullen. Gaandeweg kun je attributen verzamelen als sleutels, exploderende kogels, mijnen en scanners en die zijn van groot belang, aangezien je alleen met die spullen andere levels kunt halen. Dat verzamelen kan soms een tijdrovende bezigheid zijn, omdat je regelmatig van het ene eind naar het andere eind van een vijandelijke basis moet lopen om bijvoorbeeld een deur of lift te activeren. Het is dus belangrijk goed te onthouden wat zich in welke ruimte bevindt. Gebruik de spullen die je vindt verstandig en je zult ver kunnen komen in Fade To Black.


Herbie is niet meer.


Zorg dat je je kop erbij houdt!

CHUBBY ASS

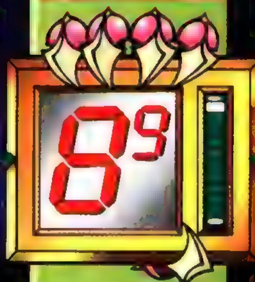
Fade To Black is een spel waarin de bewegingen en acties lekker soepel lopen. Dit is met 3D games nog wel eens een mankement. Dope animaties en de totaal verschillende decors geven de game net dat beetje extra om het spannend te houden.
Er zit zoveel variatie in deze actiongame dat het moeilijk is te stoppen. Met veel pijn en moeite legde ik uiteindelijk de joypad weg, maar dat kwam vooral door de kramp in mijn duimen die ik door het massale knalgehalte had opgelopen.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁷
GELUID	9²
ORIGINALITEIT	9⁰
SPEELBAARHEID	8⁸

▲ Veel variatie
▲ Tegenstanders in alle soorten en maten
▲ Prachtige level intro's
▼ Tijdens schieten soms onoverzichtelijk

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 134,95 Bfr. ca. 2450
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: PMR
Tel.023-5424716



Een vette game vol actie, geheime lokaties en vooral veel spanning naarmate je verder komt en meer ontdekt. Verplichte kost voor ruimtefreaks.
SKATE

Megarace 2

Iedereen mag blij zijn dat ik geen rijbewijs heb want ik ben zelfs op de fiets een gevaar op de weg. Gelukkig is er Megarace 2.



Niet naar beneden kijken!



Tibet noemen ze ook wel het dak van de wereld.

JA EN NEE

Megarace ligt nog niet in de winkel. Gelukkig voor mij is een van de voordelen van het werken voor PU, dat je zo nu en dan een preview disc in je handjes krijgt geduwd. Zo ook met Megarace 2.
Er is echter een klein probleempje met preview discs. Het is alleen maar een preview. Dat betekent dat er maar een klein gedeelte van het spel speelbaar is. Bij de disc die ik heb gekregen is het alleen mogelijk om het eerste parcours te rijden. Je hebt ook geen keus in het soort wagen waarin je rijdt.
Kortom, één race, één wagen en één bestuurder; ik. Vind ik dit erg? Het antwoord is ja en nee. Ja; omdat het natuurlijk koel is om al de mogelijkheden van een spel te hebben en nee; omdat ook nu al te zien is dat 't een geweldig spel is.

LINKS OF RECHTS?

Bij MR2 geen normale bolides maar opgevoerde hotrods en Mad Max achtige wagens. Het parcours is ook al niet wat je normaal gewend bent. Het voert je over duizelingwekkende bochtige bergweggetjes in Tibet. Tevens is er een splitsing in de weg. De ene keer is het verstandig om de ene kant op te gaan maar een volgende ronde zul je net voor de splitsing opnieuw moeten beslissen welke kant je neemt. Dit komt voornamelijk door de medeweggebruikers. In de meeste racegames zijn de andere wagens nogal passief. In het ergste geval gaan ze voor je rijden of snijden ze je af. Bij MR2 ligt dat dus wel even anders.

KAMIKAZE

Er wordt op je geschoten, er worden olievlekken op het wegdek achtergelaten en zo nu en dan een landmijn. Je kunt door drie wagens klemgereden worden en men voert kamikaze aanvallen op je uit.
Plotseling komt er een spookrijder op je af of staat er iemand met motorpech midden op de rijbaan. Bij de splitsing gaat er regelmatig een overdwars op de weg staan en zorg er dan maar voor dat je nog op tijd de andere afslag kunt nemen.

WIE WAT BEWAART...

Maar maak je niet druk. Jij kunt zelf ook allemaal van dat soort geintjes uithalen. Denk er wel aan dat je wagen stuk kan. Na teveel botsingen met de vangrail, andere wagens en obstakels, zoals kratten gevuld met explosieven, houdt je auto het voor gezien. Wees ook zuinig met je munitie aangezien er zes ronden zijn en je wat leuks wilt bewaren voor de laatste ronde.
De besturing kon helaas alleen nog maar met het toetsenbord maar zelfs ik had dat snel onder de knie. En dan is het de bedoeling om zonder kleerscheuren die zes ronden te doorstaan en natuurlijk als eerste de finish over te scheuren!


Het lijkt wel een achtbaan.

POWER TIP
Niet te scherp sturen, je raakt snel in een spin.



Mad Max achtige omgeving.



Ik geloof dat ik een beetje misselijk word.

RAPPORT

GRAPHICS	9³
GELUID	8³
ORIGINALITEIT	9⁶
SPEELBAARHEID	9⁴

- ▲ Heftige tegenstanders
- ▲ Prachtige graphics
- ▲ Schietuh
- ▼ Nog even wachten op de final

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 75, 8Mb Ram, Double speed CD-ROM, Geluidskaart, SVGA.
Fabrikant: Mindscape
Distributeur: CD Contact Data
Tel. 077-4773701

9¹

MR2 Fixies, Flocks and Rolls. Zelfs de previewdisc met één circuit is al zo goed dat dit mijn nieuwe favoriet is. Het is te hopen dat het spel snel uitkomt. Morgenmiddag om drie uur als het even kan.

World Rally Fever

Er zijn inmiddels al heel wat racespelletjes uitgebracht waarbij de makers getracht hebben het succes van Mario Kart te evenaren. World Rally Fever is de meest recente poging op dit gebied.


Natuurlijk weer file in New York

MANGA-COUREURS

World Rally Fever is een strijd tussen acht Manga-coureurs die alles op alles zetten om een van de World Cups te veroveren.
Uit Japan komt de samurai en meester in de martial arts **Hamada-San**. Van z'n snelheid moet hij het niet hebben maar met name z'n acceleratie en sprongkracht mogen er zijn.
Eveneens afkomstig uit Japan is de onstuimige ex kart-coureur **Koshiro** die lekker in de vingers ligt omdat grip op de weg z'n sterkste punt is.
De Braziliaan **Mathias**, een oude rivaal van Koshiro, moet het ook hebben van een goede grip op de weg maar levert wel wat aan sprongkracht in.
De verwende Engelse **Rosemary** heeft altijd een privé-chauffeur gehad en dat is aan haar prestaties te merken. Ze maakt aardige sprongetjes maar gaat verder als een dweil over de baan.
De Tibetaan **Banner**, half mens, half Yeti (verschrikkelijke sneeuwman) is traag qua acceleratie maar is ie eenmaal op gang dan dondert ie met de vaart van een lawine het circuit over.
Uit Harlem, New York komt **Chuckie J.** een gewezen blues saxofonist die qua snelheid z'n partijtje aardig meeblaast.
Een andere Amerikaanse is **Deweydell** die haar race ervaring opdeed in strandbuggies en een topsnelheid heeft alsof er nog zand in haar benzineleiding zit. Het stuur hanteert ze echter als een top-coureur en ook haar acceleratie is niet mis.
Tot slot de Fransman **Ambroise** die rijdt alsof hij een paar flessen wijn achter z'n kiezen heeft. Dat ie goed kan springen zal wel komen door z'n constante hik-bui.



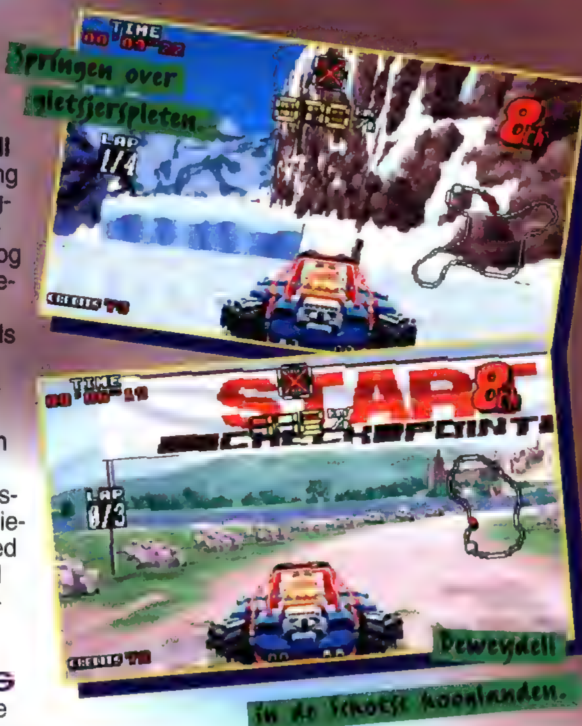
Om in te halen is het soms handig een schijnbeweging uit te voeren. Doe alsof je links inhaalt, je concurrent probeert je te snijden, en passeer hem dan snel rechts.

POWERUPS

Op vier verschillende niveaus, van Rookie tot Pro, kun je strijden om de World Cup. Elk niveau bestaat uit vier circuits maar je komt alleen verder als je bij de eerste drie eindigt. De zestien circuits bieden aardig wat afwisseling. Zo rij je door woestijnen, bergen, steden en over snelwegen hetgeen telkens een aanpassing vergt van je rijstijl.
Net als bij Mario Kart zijn er powerups te verdienen waarmee je je tegenstanders aardig dwars kan zitten. Zo kun je hier en daar obstakels als bommetjes of kratjes neerleggen en kun je tijdelijk onzichtbaar worden of een paar seconden over een turbo boost beschikken.

AFSNIJDEN

Vanzelfsprekend zijn je tegenstanders ook constant bezig obstakels op te werpen waardoor het geen overbodige luxe is om je vinger constant in de buurt van de 'springknop' te houden. Maar ook als je met soepele sprongetjes de neergelegde kratten en bommen weet te ontwijken, ben je nog niet uit de moeilijkheden. Een tegenstander passeren is geen eitje omdat iedereen goed in z'n spiegels kijkt en niemand vies is van smerige afsnij manoeuvres.


Springen over gletsjerspleten

Deweydell in de Schotse hooglanden.

RAPPORT

GRAPHICS	7,0
GELUID	6,0
ORIGINALITEIT	5,0
SPEELBAARHEID	7,5

- ▲ Veel afwisselende circuits
- ▲ Ook speelbaar op 386'er
- ▼ Irritante muziekjes
- ▼ Dit kennen we nu wel

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79.95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Werkt op 386DX-33. 486DX 2-66 4 meg Ram of beter aanbevolen. Double Speed CD-ROM. Geluidskaart. Joystick aanbevolen.
Fabrikant: Team 17/Ocean
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-5311241



Een racespelletje dat zeker snelle vingers en concentratie vereist. Kenners van Mario Kart of Street Racer hebben het echter allemaal al een keertje eerder en beter gezien.


Veel asfalt in downtown Tokyo


Hier voelt Dewey zich helemaal thuis.



De Nintendo 64 is inmiddels uit in Japan. Reden voor concurrent Sega om het befaamde Sonic-team aan het werk te zetten, en zie hier het resultaat. Mag ik u voorstellen, het antwoord op Super Mario 64: de 32-bit game Nights!

STROOMVERSNELLING

Terwijl de release van de N64 in Europa alsmaar op zich laat wachten, programmeren ze zich bij Sega een bult. Zo ook de makers van de Sonic-saga, die ongetwijfeld hoge ogen zullen gooien met hun nieuwste schepping Nights, een interactieve 3D actiongame.
Kids, pak je spulletjes maar in, want we gaan een trip maken die je stoutste dromen zal overtreffen. Het verhaal is als volgt: twee kinderen, Claris Sinclair en Elliot Edwards worden, nadat zij in slaap zijn gevallen, getransporteerd naar Nightopia, een dimensie waar mensen met voldoende 'Ideya' heerlijk kunnen vertoeven. Maar... (natuurlijk is er een maar) de baas van Nightmare, Wiseman, is begonnen aan een invasie in Nightopia, waarbij hij alles wat lief, leuk en fijn is, naar de knoppen probeert te helpen. Het is nu de taak van het jeugdige tweetal om deze ongewenste gast (en zijn vele handlangers) tegen te houden. Alleen op deze manier zullen de Nightopiaanse inwoners en bezoekers hun onbezorgde leventjes kunnen voortzetten.

POKKEWEKKER

Als Claris en Elliot kun je (in 3D) het gehele landschap doorkruisen, op zoek naar waardevolle attributen. Denk niet dat je zonder slag of stoot overal vrij kunt rondwandelen, want te voet blijk je zeer kwetsbaar te zijn. Je zult namelijk regelmatig moeten vluchten voor een gigantische wekker die je op een frustrerende manier uit je droom helpt zodra zijn lichtstraal je te grazen neemt.
Het spel begint pas goed wanneer je de blauwe pijl volgt die je naar je eerste bestemming leidt: Nights.
Nights is een ventje die kiddies met zich mee kan nemen op een fantastische reis door het luchtruim. Vlieg er 'ns uit, om het zo maar eens te formuleren.

CAPRIOLEN

Vond ik de omgeving te voet al prachtig, vliegend ga ik helemaal uit m'n bol. Hoewel dit gedeelte van de game niet in 3D is (wat overigens beter is, want door de Sonic-achtige snelheden in de game zou je binnen de kortste keren de weg kwijtraken), valt er een stuk meer te beleven dan op de grond.
In de lucht werk je een vooraf te bepalen traject af waarbij je zoveel mogelijk zilveren bollen (droom-energie) en verscheidene bonussen moet verzamelen. Zo zijn er speciale ringen waar je op een stijlvolle manier doorheen moet vliegen om extra punten te behalen. Zodra je voldoende bollen in je bezit hebt, moet je ze droppen op een in de lucht drijvend platform. Doe dit tijdig, aangezien je aan een tijdlimiet gebonden bent. Zodra deze limiet bereikt is, zal Nights zich automatisch van je losmaken waardoor je weer ter aarde stort. Nadeel is dat je je verzamelde bollen verliest. Deze bollen blijven gelukkig liggen, dus je kunt ze alsnog in je bezit krijgen.
Volg de rode pijl en deponeer de bollen daar waar ze horen. De pijl wordt vervolgens blauw en zal je opnieuw leiden naar onze vliegende vriend, zodat je weer lekker capriolen boven de begane grond kunt uithalen.

VETTE SALTO'S

Ik zweer het, dat vliegen is de shit! Zeg nou eerlijk, iedereen droomt er toch wel eens van dat je op een of andere manier één kunt zijn met de lucht en de wind?
Vette salto's en de mogelijkheid om door vijanden heen te boren doen me bijna van mijn stoel afglijden. Zo kun je bijvoorbeeld zilveren bollen verzamelen door er doorheen te vliegen, maar ook door er in een vol rondje omheen te cirkelen. Op die manier trek je een hele verzameling bollen naar je toe.
Overigens krijg je na genoeg bollen gedropt te hebben, een speciale bol mee die je later in het level in een paleis moet plaatsen om verder te kunnen. Met de resterende vliegtijd moet je zoveel mogelijk bollen (die opeens goud blijken te zijn) te pakken zien te krijgen. Je maakt dus als het ware een bonusrondje om extra veel punten te halen. Deze gouden bollen moeten vervolgens naar het paleis, waar ze geteld worden. Ook word je beoordeeld op de stijl waarmee je de bollen verzameld hebt. Hoe doper je ze oppikt, hoe hoger de beoordeling is. Je zult zien dat dit belangrijker wordt naarmate het spel vordert. Zo openbaren de volgende levels zich vanzelf en na overal het gewenste aan[illegible] bollen gedepon[illegible] hebben, wor[illegible] beamd [illegible] schrikkel[illegible] daar het [illegible] aan te g[illegible]

CLOWN[illegible] NEKKEN

[illegible] merrie. Krijg je de ene keer te maken met een gigantische slang, de andere keer moet je weer zien af te rekenen met een dikke lelijke clown.
Hier is het steeds zaak om bepaalde handigheidjes onder de knie te krijgen zodat je de vijanden uiteindelijk op een snelle manier kunt nekken. Groot voordeel is dat je, na verlies, een hint toegestopt krijgt om je beter tegen de baas te verweren. Versla hem en je belandt in een nieuw level. Zo reis je door gebieden als Spring Valley, Frozen Bell en Stick Canyon. Allemaal prachtige gevarieerde levels met oneindig veel features (wat te denken van de mogelijkheid om enkele seconden speciale kunststukjes uit te voeren voor extra punten).
Zo kan ik nog wel [illegible] de pics maar [illegible] en kom net als [illegible] conclusie dat Nights een heuse verademing is geworden temidden van al het andere 3D-'geweld'.




Always Ultra met vleugeltjes.



Gone with the wind.



Diepzeeduiken met vinnen.



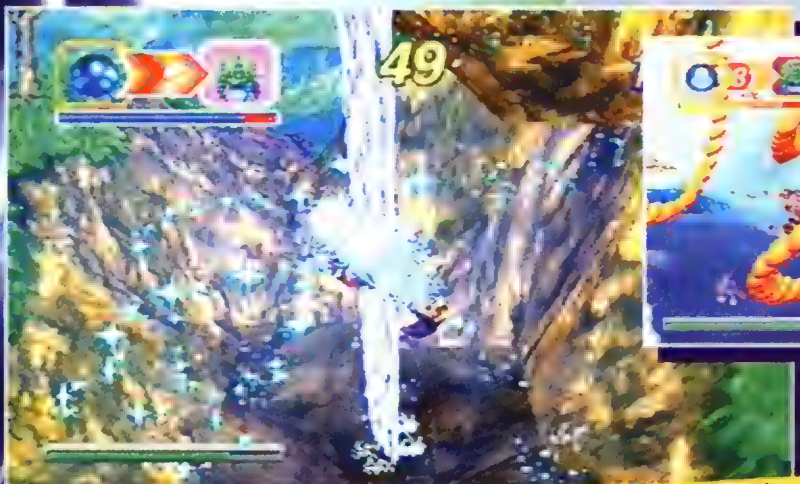
Vliegend gevaarte in aantocht.



Free as a bird.



Laat Nights maar schuiven.



Tijd voor een douche.



Look, up in the sky.

POWER TIP



Mik de clown op de maan.





Dope salto mortale.

ghts

eams...

RAPPORT

GRAPHICS	9⁵
GELUID	9⁴
ORIGINALITEIT	9³
SPEELBAARHEID	9⁴

- ▲ Vernieuwende gameplay
- ▲ Heerlijke bediening
- ▲ Prachtige omgevingen
- ▲ Oneindig veel bonus-features

SATURN
Prijs: ƒ 149,95 Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Sega
Importeur: Game World
Tel. 010-4369350

9⁴

Sega heeft een meesterzet gedaan waar de competitie ongetwijfeld knikkende knietjes van zal krijgen. Een in alle opzichten perfecte actiongame die zowel de dagdromers als de realisten onder ons zal doen verbijsteren. Aanschaffen die hap en snel!

SKATE

CRASH BANDICOOT



De totaal geflipte Dr. Neo Cortex.

Elke spelcomputer heeft een held: de SNES heeft Mario en de MegaDrive heeft Sonic. Een beetje 32-bitter gaat natuurlijk 3D, zoals met Bug was gedemonstreerd op de Saturn. En de PlayStation dan? Die heeft nu Crash!

MASCOTTE
Eigenlijk is Crash helemaal niet ontwikkeld met het doel een nieuwe held/mascotte te maken voor Sony. Een paar programmeurs van Universal Interactive Studios hadden het basisprogramma geschreven en het aan hun bazen laten zien. Die vonden het zo leuk dat ze hun topmannen inbrachten om het spel te perfectioneren.
Al die extra inzet bleef niet onopgemerkt bij Sony. Nadat ze een vroege demo hadden gezien, vonden ze zowel het spel als hoofdpersoon Crash zo leuk dat ze besloten de 3D hond tot hun mascotte te bombarderen.

KRANKZINNIGE CORTEX
Crash Bandicoot speelt zich af op drie eilanden net buiten de zuidoost kust van Australië. Een geflipte professor met de bedenkelijke naam Dr. Neo Cortex en zijn rechterhand Dr. N. Brio besluiten de dieren op het eiland te hersenspoelen om zo een leger te vormen waarmee ze de wereld willen veroveren.
Ze gebruiken een Evol-Ray om de beesten meer hersenen te geven en een apparaat genaamd Cortex Vortex om ze tot slaaf van Dr. Cortex te maken. Zoals te verwachten viel, ging het experiment niet helemaal zo als het bedoeld was en veranderden de dieren in gevaarlijke gekken.

YING-YANG-YUK?
Een van die dieren is Crash. Hij wordt van het eiland gegooid en belandt twee eilanden verder. Hij moet de weg terugvinden naar het eiland waar hij vandaan komt om zijn vriendin Tawna te redden zodat zij niet wordt gehersenspoeld door Dr. Cortex.
Tussen het begin van het spel en het einddoel zitten meer dan 30 levels. Crash heeft een wapen dat we kennen van oude vriend Taz, de Tazmanian Devil: de superspin. Als hij genoeg Ying-Yang-Yuk medailles verzamelt, mag hij naar een bonus-level. Speciaal fruit verstopt in kisten geven hem extra krachten zoals extra levens en tijdelijke onschendbaarheid.
Als laatste kan ik nog vertellen dat wanneer Crash de hulp zoekt van Aku Aku, de wijze dorpsdokter, hij waardevol advies kan krijgen en een magische bol waarmee hij dubbele bescherming heeft.

STRAK
Genoeg achtergrond lijkt me zo. We zijn hier om te testen en niet om te lullen.
Het begin van Crash Bandicoot begint met een haast traditioneel indrukwekkende intro. Des te meer viel me op dat de graphics van het eigenlijke spel absoluut niet onderdeden voor de intro, sterker, ze zien er nog strakker uit! Het eerste level heet North Sanity Beach. Crash is daar gecrashed en wordt versuft wakker. Net als Crash krap ik achter mijn oor want zo'n platformspel heb ik nog nooit gezien.
Hoewel 3D-platformspellen soms moeilijk te bedienen zijn, is Crash Bandicoot dat niet. Het enige dat je hoeft te doen is sturen, springen en rondtollen. Met het rondtollen kun je vijandelijke beesten en andere gevaren onschadelijk maken en het is een manier om kisten te versplinteren om zo bij de inhoud te komen.

APPELTJES VOOR DE DORST
Elk level van Crash Bandicoot ziet er weer anders uit. Niet alleen zijn de achtergrondgraphics en de locaties anders, maar ook de richting waar Crash naartoe loopt is telkens verschillend. In level 1 bijvoorbeeld loopt hij als het ware van je af. Je ziet dus alleen de achterkant van Crash. De afstanden tussen Crash en de obstakels zijn dus iets moeilijker in te schatten maar door de duidelijke graphics en het 3D effect is het allemaal best te doen.
In de kratten die her en der in de weg staan, zitten vooral appels.

De levels worden er niet gezelliger op.



Onze held is niet voor één gat te vangen.



Vleesetende plant verspert de weg.

Kijk uit Crash, voor je 't weet heb je 600 volt door je reet.



Crash heeft het einde van Jungle Rollers bereikt.



Krab op Crash-jacht.

Die moet je sparen want bij elke honderd verzamelde appels krijg je een extra leven.
Ook interessant zijn de indianen-attributen die in de kisten verstopt zijn: als je er drie van vindt dan is Crash tijdelijk onkwetsbaar. Dit geldt overigens niet als Crash in een afgrond valt, dan verliest hij onherroepelijk een leven.

CRASH-ETENDE PLANTEN

Level 2 (Jungle Rollers) lijkt een soort vervolg op level 1 maar dan met meer obstakels en meer vijandelijke beesten. Behalve de strand-schildpadden zijn er nu ook dassen en vleesetende planten die de weg versperren. Het moeilijkste zijn de Indiana Jones-achtige stenen die rollend als wagenwielen proberen Crash de weg te versperren.
Bij level 3 ziet alles er ineens anders uit. Het perspectief is nu traditioneel van de zijkant en het spel heeft dan ook meer weg van de reguliere 2D platforms. Ook de obstakels zijn bekend: vlammen en palen met spikes die uit het plafond en uit de grond schieten, hebben het op Crash voorzien en het arme beest moet zijn poten uit zijn lijf springen om de verschillende platformniveaus te bereiken, al of niet met behulp van trampoline-kisten.
Ook het vijanden-arsenaal is uitgebreid met aapjes en Zulu's die proberen om Crash met hun schild van de platforms af te duwen.

HET WORDT ENG

Dan krijg je level 4. Die is weer compleet anders. De naam van het level, Boulders, verraadt al dat er iets met grote ronde keien gaat gebeuren.
Het perspectief is nu dat Crash naar je toe rent: je ziet hem dus telkens van voren. Steeds al Crash langs een bepaald punt komt zet hij een enorme ronde steen in beweging die als doel heeft om Crash te pletten. Dat gebeurt ook onherroepelijk als je niet snel genoeg naar het volgende veilige punt gaat en onderweg de afgronden, telefoonpalen en hekken ontwijkt!
Op dit punt wordt het al erg moeilijk en dan zijn er nog een stuk of 30 levels te gaan! Level 5 heeft hetzelfde perspectief als level 1 en 2, maar nu moet je met behulp van boomstammen, grote bladeren en ander drijvend schroot een rivier in de lengte oversteken. De graphics hier zijn zo realistisch dat het eng wordt!

Tawna is het zeker waard om gered te worden.

RAPPORT

GRAPHICS	9^5
GELUID	8^8
ORIGINALITEIT	8^5
SPEELBAARHEID	9^8

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 134,95 Bfr. ca. 2450
Fabrikant: Universal Interactive Studios/Naughty Dog
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-6250720

9^2

Crash Bandicoot zet een nieuwe standaard voor platformgames. Op zich zijn de elementen van het spel niet zo bijzonder maar de graphics en de 3D controle geven een totaal nieuw gevoel aan de speelbaarheid. Sony hoeft zich niet te schamen om Crash tot z'n nieuwe held te bombarderen.
BJØRN





Crash gedropt op North Sanity Beach.

Mag ik bij het raam zitten?



Doe mij een large pizza met ansjovis, knoflook en uitjes.



Hier zit duidelijk meer achter!



POWER TIP

Laat je gouden munt zien aan de portier in de dragonclub, je mag dan gaan gokken.



Had ik nu maar geen knoflook op die pizza gevraagd.

Jeff is het even allemaal kwijt.





Sorry Jeff, dit is té afgezaagd.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	6⁵

▲ Nederlands ondertiteld
▲ Aardig verhaal
▼ Erg traag
▼ Matige interface

CD-I
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Fabrikant: Philips/Microïds S.A.
Distributeur: Philips
Tel: 06-8406

7²

Secret Mission is qua verhaal een aardige adventure maar de speelbaarheid en de graphics zijn achterhaald. Jeff beweegt bijvoorbeeld ontzettend traag. Ook de interface is niet om over naar huis te schrijven. Jammer, want op zich leent de CD-i zich uitstekend voor adventures.

BJØRN

Meestal laten we een spel dat op meerdere systemen tegelijk verschijnt door één persoon testen. Het leek ons echter aardig om het een keer anders te doen. Bjørn keek naar Secret Mission op de CD-i, Bas nam de PC-versie voor z'n rekening. Dat wisten ze overigens niet van elkaar, dat was ons geheimpje.

Secret

CD-i

GEHEUGEN KWIJT

In een adventuregame ben je vaak een geheim agent van de Amerikaanse CIA of de Russische KGB. In Secret Mission ben je een agent die voor zowel de Russische als de Amerikaanse geheime dienst werkt, of... is het allemaal nog geheimer dan ik al dacht.
Als je aan Secret Mission begint weet je nog bar weinig van het spel. Dat is meestal zo bij een adventure want het gaat er juist om dat je zoveel mogelijk informatie vindt om het spel op te lossen maar in dit geval is er meer aan de hand. Je bent namelijk ook nog eens een keer je geheugen kwijt. Lastig hoor!
Je wordt wakker op het bed van een hotelkamer in Opalia en je hebt geen idee wat je daar doet. Naast je ligt een flesje chloroform en verder staat er alleen een asbak en een telefoon. Tijd om de handleiding erbij te halen!

KOMPLOT

Er staat een hoop in die handleiding, maar het enige waar je wat aan hebt, is dat er staat dat je in Opalia bent. Opalia is een mini-staatje ergens in het hart van Azië, met een warm, vochtig klimaat en een landoppervlak dat voornamelijk uit ondoordringbare jungle bestaat.
Zowel de KGB als de CIA is actief in het land en ze komen erachter dat er een komplot bestaat om de koning van zijn troon te stoten. Dat zou onrust in het gebied brengen en dat willen ze alletwee niet. Nu ben je toevallig een dubbelspion en dus uiterst geschikt om de slechteriken op te sporen die het komplot hebben opgezet en ze onschadelijk te maken zodat de rust kan terugkeren in dit vreemde landje.

NIET VERKEERDE BABE

Nu weet ik nog niet veel. Gelukkig gaat de telefoon (nee, niet in het echt maar in het spel) en ik loop er naartoe om hem op te nemen. De man aan de andere kant zegt dat een lieftallige dame me opwacht bij de receptie van het hotel.
Ik spurt naar beneden en ga glimlachend voor de inderdaad niet verkeerde, maar mij onbekende, babe staan.
"Hallo Jeff", zegt ze.
Huh? Heet ik Jeff dan? "Uhm, hallo", stamel ik terug. "Heb je de documenten al gezien?", vervolgt ze. Omdat ik geen idee heb waar ze het over heeft, begrijpt ze al snel dat ik mijn geheugen kwijt ben. Ze blijkt mijn baas te zijn en ondanks het feit dat ik helemaal niets meer weet, denkt ze dat ik nog in staat ben om mijn missie voort te zetten.

GEHEIMZINNIG

Secret Mission heeft alle ingrediënten van een adventure: hints leiden naar clues die weer naar andere hints leiden.
In een park ontmoet ik een geheim agent van de CIA en een man die me aanviel droeg een opvallende medaille. Een dokter en zijn lieftallige receptioniste blijken meer te weten dan ze kwijt willen en ook de chauffeur van de looptaxi is niet zo dom als hij doet voorkomen...

GEHEIM

Tja, ik mag er eigenlijk niets over zeggen, maar als je het verder aan niemand doorlult dan kan ik wel een paar dingen aan je vertellen. Het is namelijk een Secret Mission, weet je.

Aangezien ik jullie nu al een tijdje ken, denk ik dat deze informatie wel in veilige handen is. Mijn naam doet er verder niet zo toe, maar je kunt me Jeff noemen als je wilt.

Nog maar kort geleden werd ik in een hotelkamer wakker en had geen idee waar ik was. Er zat een flinke buil op m'n kop en ik had een barstende koppijn, kortom mijn dag begon niet echt geweldig dus. Probleem nummer twee was dat ik geen idee had waar ik me bevond en wat ik er deed. Het meest vervelende was nog wel dat ik absoluut niet wist wie ik was. Ik liep wat verdwaasd door de hotelkamer en zoals altijd stak ik alles in m'n zak wat niet vastgeschroefd zat. Je weet maar nooit waar het later goed voor kan zijn.

Al gauw ging de telefoon en vertelde de receptie dat er een mooie dame op me stond te wachten. Binnen no time stond ik beneden, natuurlijk.

ONSTABIEL LANDJE

Deze mij onbekende dame scheen mij wel te kennen. Het bleek dat ik een lunchafspraak met haar had. Aangezien ik wel honger had, en hoopte wat informatie uit haar te krijgen, besloot ik met haar naar een restaurant te gaan.

Al snel kwam ze er achter dat ik mijn geheugen kwijt was en dat ik geen idee had wie ik was of wat ik hier deed. Gelukkig kon zij mij het een en het ander vertellen.

Het land waar we ons bevinden heet Opalia dat ergens in het hard van Azië schijnt te liggen. Het is echter niet bepaald een politiek stabiel landje.

Een zekere premier Vishaka heeft vergevorderde plannen om de koning van zijn troon te stoten. Zowel de Russische als de Amerikaanse geheime dienst zijn hier achtergekomen en proberen nu allebei om dit te voorkomen.

Ik ben een geheim agent die voor de Russen werkt, maar de Amerikanen denken dat ik een dubbelspion voor hen ben. Mijn opdracht is in ieder geval dat ik belangrijke documenten opspoor en zo de staatsgreep verijdel.

RIKSJA-KERELTJE

Mijn Secret Mission in Opalia ziet er goed uit. De omgeving bestaat uit prachtige afwisselende graphics. De verschillende personages die ik onderweg tegenkom, zijn goed uitgewerkt en ik kan leuke gesprekjes met ze voeren.

Ik beweeg me soepel door het ganse land en ik heb eindeloos veel te doen en te zoeken. Helaas kan ik niet zeggen dat ik het makkelijk heb. Overal loop ik tegen schijnbaar onoverkomelijke problemen aan. Toch is er altijd wel een oplossing, ook al moet ik daarvoor helemaal terug naar mijn hotelkamer om iets op te halen waarvan ik eerst dacht dat het niet belangrijk was.

Gelukkig staat er altijd een riksjakereltje voor me klaar om me overal naartoe te brengen. Ik heb mijn secret mission nog niet volbracht en mocht het mij niet lukken dan hoop ik dat jij het voor me af kan maken. Maar euh, aan niemand vertellen hoor, het is namelijk een geheim, weet je nog?

De groeten, Jeff.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	9°

▲ Moeilijk

▲ Uitgebreid

▲ Je kunt de wasbak in je hotel laten overstromen

▼ Jeff ziet eruit als een sukkel

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Minimaal 486DX. 33Mhz of sneller. 4Mb RAM. 2,5Mb vrij, Soundblaster. Double speed CD-ROM
Fabrikant: Microids/Philips
Distributeur: Philips
Tel. 06-8406

Mission

PC CD-ROM



Secret Mission is een geweldig Adventure game en staat garant voor urenlang koele speelfun. Een aanrader.

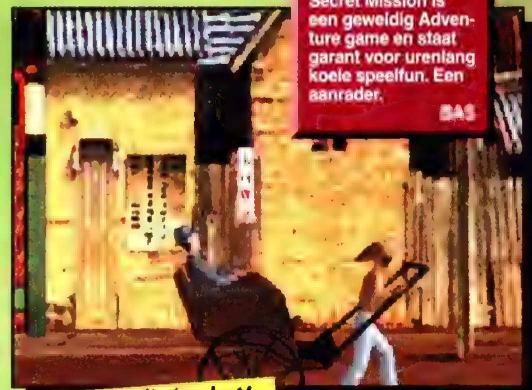
BAS



Taxi in Opalia.



Gezellige inrichting.



Snelle riksja-boy.



Wie komt me daar tegemoet?

POWER TIP

Vergeet niet de handdoek uit je hotelkamer mee te nemen.

De barman doet jouw speurwerk.



Daar in dat kleine café aan de haven...

TIME COMMANDO

De makers van Little Big Adventure hebben de kunst van het animeren nog een paar stappen verder gebracht, en de gameplay van hun adventures nog wat gewelddadiger...


Onze held.

DE MAKERS

De wereld maakte voor het eerst kennis met Freerick Raynal en Olivier Lhermite toen zij voor Infogrames Alone in the Dark programmeerden. Daarna begonnen zij hun eigen bedrijf, Adeline Software, en maakten meteen een volgende klapper met Little Big Adventure, een actie-adventure dat vooral opviel door de levensechte bewegingen van de characters. Little Big Adventure 2 is in de maak, en rond deze tijd ligt Time Commando, hun nieuwste actie-adventure, in de winkels.

BUGS IN TIME

In Time Commando is de hoofdrolspeler ene Stanley, die werkt bij het Historical Tactical Centre.
Daar worden soldaten met behulp van holografische VR-simulaties getraind in het winnen van historische veldslagen. Nadat een virus de computer infecteert, raakt deze van slag en produceert spontaan negen verschillende werelden.
De inwoners van deze virtuele tijden zijn door de besmetting bovendien zeer agressief geworden.
De opdracht aan de speler: corrigeer de tijden en schakel de geïnfecteerde tegenstanders (iedereen) uit.

WANNEER BEN IK?

Het avontuur begint in de steentijd, waar holenmensen, sabeltandtijgers en apen bestreden moeten worden met behulp van vuisten, knuppels en speren.
Daarna verplaatst de strijd zich naar het Romeinse Rijk, het middeleeuwse Japan, het middeleeuwse Europa, Zuid-Amerika ten tijde van de Conquistadores, het Wilde Westen, de 20e eeuw en de toekomst. De finale vindt plaats in het hart van de VR-computer zelf.
In iedere tijd krijgt de speler (uiteraard) de passende wapens in handen om de uiteenlopende tegenstanders uit te schakelen: pistolen in het Wilde Westen, laserguns in de toekomst, zwaarden in de middeleeuwen, enzovoort. De negen werelden bevatten maar liefst 80 soorten vijanden en de speler krijgt 45 soorten wapens.

POWER TIP
Bezoek de Activision website op www.activision.com/timecommando.

ECHTER DAN VROEGER

Het meest bijzondere aan dit actie-adventure is dat alle figuren bewegen alsof ze echt zijn. Die indruk werd al gewekt door de figuren in Little Big Adventure, maar wie Time Commando ziet, begrijpt dat LBA eigenlijk nog veel gebreken had op dat gebied.
De vijanden in Time commando zwaaien op hun benen als ze geraakt zijn en deinzen een paar stappen terug als je ze aanvalt. De sabeltandtijgers zwaaien dreigend met hun staart en brullen wild als ze je bespringen. De apen springen woest op en neer en slaan dreigend op de grond als je ze benadert.

RENDER-BENDER

Alle characters worden in real time gerenderd, wat het nodige van de computer eist. De achtergronden zijn (vooraf) eveneens helemaal gerenderd zodat ook die de kwaliteit krijgen die voorheen alleen in introfilmpjes was te zien.
Op een Pentium 90 haalt Time Commando zo'n 24 frames per seconde, genoeg voor een vloeiende en realistische animatie. Op 486-computers is het redelijk goed te spelen; het programma slaat gewoon een paar beelden per seconde over om er toch een beetje vaart in te houden.

RAPPORT

GRAPHICS	8,8
GELUID	7,0
ORIGINALITEIT	9,0
SPEELBAARHEID	9,0

+ Frisse animaties
+ Zeer gevarieerd
+ Doeltreffende bediening
− Geluidseffecten kunnen beter

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2150
Systeemeisen: 486DX2-66, 8 Mb RAM, Double speed CD-speler, Win95/MS-Dos 5.0, geluidskaart.
Fabrikant: Adeline Software/Activision
Distributeur: PMR
Tel. 023-5424716



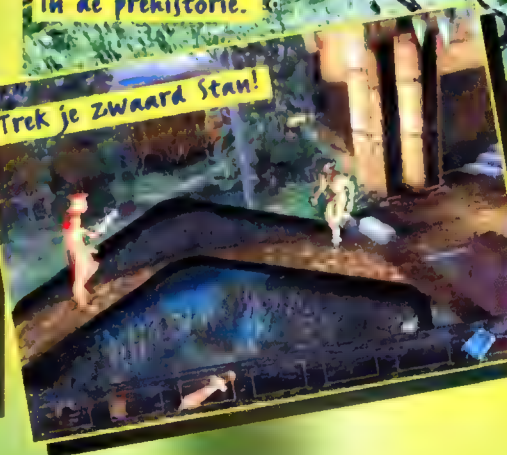
Een hoogstandje op het gebied van realistische animatie. Wie Little Big Adventure al kende, kan zichzelf opnieuw verwennen maar dan beter. Wie dit genre nog niet kende, staat een aangename verrassing te wachten.
DEN


Soms geeft Stan licht.


In de prehistorie.


Heuh, de middeleeuwen?


Aztek toen de Azteken weg waren.


Trek je zwaard Stan!


Stan in de toekomst.

Hoewel ik nooit in dienst heb gezeten, sta ik bijna maandelijks met mijn net gepoetste soldatenlaarsjes in de modder van een of ander slagveld. Dit keer ga ik met Offensive terug naar '44-'45


Versterking vanuit de lucht.


Dorpsplein zonder dorp.


Gatenkaas.

ECHTE OORLOG IS GEEN SPELLETJE

Het naspelen van een echte oorlog is niet een van mijn favorieten bezigheden. Veel liever verkeer ik in space of ga ik sporten zonder daadwerkelijk moe te worden.
Het probleem van serieuze oorlogspelletjes is dat het zo godvergeten serieus is. Je hebt te maken met werkelijk bestaande plaatsen en personen. In het echt zijn er miljoenen mensen om het leven gekomen. Ieder ventje wat op je scherm ontploft, staat dus voor een echt persoon.
Daarnaast hebben veel van dit soort spellen de mogelijkheid om aan de kant van de slechteriken te vechten. Normaal zijn bad guys in games wel koele gabbers, maar om nou de moffen toch nog de oorlog te laten winnen, vind ik geen fijn plan. Maar goed genoeg hierover. Ik koos de kant van de geallieerden om de Duitsers opnieuw een schop voor hun kont te verkopen (je dacht toch niet dat ik ze die gratis ging geven, toch?)

KNOKPARTIJTJES

Ook bij oorlogspellen heb je goede, slechte en hele slechte. Offensive is de slechtste nog niet. Het is namelijk niet mogelijk om de Duitsers te laten winnen. De makers van dit spel willen zo dicht mogelijk bij de waarheid blijven. De gevechten zijn dan ook geen beslissende gevechten in de oorlog maar meer wat knokpartijtjes daaromheen.
Als de missie begint, krijg je eerst wat algemene informatie en daarna wat jouw opdracht precies is. Het overbekende klikken brengt de verschillende iconen tevoorschijn. Over het slagveld bewegen doe je gewoon door je muis naar de rand van het scherm te brengen. Als er verderop, dus buiten je beeldscherm, geknokt wordt zie je dit door een icoon van een [illegible] in beeld. Door op de spatiebalk te klikken kun je snel naar het desbetreffende gebied. Door op je soldaatjes in het veld te klikken krijg je een order display window. Hier kan je kiezen uit een paar handelingen. Je kunt je soldaatjes ergens heen laten gaan, ze aan laten vallen of een stuk grond laten verdedigen. Natuurlijk is het ook mogelijk om ze te laten terugtrekken, maar dan vecht ik liever door tot het bittere eind. De moffen mogen niet winnen. Ook al gaat het maar om een weggetje, brug of dorp.

DROOG EN VRIJ SIMPEL

Ja, je leest het goed, ook ik liet me meeslepen door dit spel. Voor ik het wist was ik allerlei verschillende tactieken aan het [illegible]. Ik besloot om een omtrekkende beweging te maken en dan een andere unit in te zetten bij de verdediging van de brug maar ik moest wel proberen om een bunker uit te schakelen...
Zo ging ik maar door en voor ik het wist had ik de Duitsers waar ik ze hebben wilde. [illegible]
Maar ja [illegible] schreven info en that's it. Je beweegt je mannetjes en je geeft wat orders. Geen filmpjes met authentieke beelden of gedetailleerde kaarten. Het is allemaal vrij simpel en droog.

Bakkerij zegt boem.

Hé kraut, die brug is van ons.


Hier gaat het om.

RAPPORT

GRAPHICS	6^1
GELUID	6^0
ORIGINALITEIT	6^3
SPEELBAARHEID	7^2

- + Duitsers kunnen niet winnen
- − Oorlog is geen spelletje
- − Iets te simpel
- − Ik had m'n schoenen net gepoetst

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486DX, 8Mb RAM, VGA/SVGA, soundblaster, Double speed CD-ROM drive, muis.
Fabrikant: Ocean
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241

6^4

Simpel en zonder franje maar een oorlogspel waarbij de Duitsers niet kunnen winnen, verdient wat mij betreft geen onvoldoende.
BAS

Offensive

Power WEB UPDATE 6.1

http://www.bpa.nl/powerweb

SIM CITY 2000 NETWORK EDITION

Maxis gaat een on-line versie van Sim City 2000 uitbrengen. Het bekende stedenspel krijgt een mogelijkheid om door vier burgemeesters tegelijk gespeeld te worden.



Omdat geen burgemeester het zou pikken om zijn macht te delen, worden ze in de nieuwe versie 'city commissioners' genoemd, een soort wethouders. Samen moeten de spelers over kwesties als milieu en onderwijs beslissen, terwijl ieder voor zich wel mag proberen een grootgebouwenbezitter te worden. Maar spelers zullen eerder samenwerken dan elkaar bestrijden, aangezien een succesvolle stad in ieders voordeel is. Voor de Network Edition (met de mogelijkheid om te simmen via het internet) moet elke speler een exemplaar van de CD hebben. Om met meerdere personen te spelen moet een van de computers dienen als 'host'. Door daarvan het IP-adres (een getal dat de computer op het netwerk identificeert) in te voeren, kunnen de andere spelers meedoen. Overleggen met de andere spelers gebeurt met het ingebouwde chat-programma dat dient als een openbare vergaderruimte. Maxis belooft heel wat, en als we een stuk of vier werkende exemplaren in handen krijgen, zal het uitgebreid in dit blad besproken worden. Maar het is, behalve het netadres van Maxis (www.maxis.com), wel zo handig om vooraf het volgende te weten.



De Homepage van Maxis.



Sla een brug naar andere Sim City fans.

ONDER DE VOET GELOPEN

Wie Windows 3.1 gebruikt om op het internet te komen, zal in het inbelprogramma (meestal Winsock) regelmatig de mysterieuze melding 'com errors overrun' tegenkomen. De melding duidt erop dat er fouten zijn gemaakt in de communicatie. Het gaat hier niet om fouten in de zin van dat er bijvoorbeeld een verkeerde tekst of een verkeerd plaatje wordt binnengehaald, maar om fouten in de snelheid waarmee de binnenkomende gegevens vanuit de telefoonlijn je computer binnenkomen.
De oorzaak hiervan is te wijten aan twee dingen. De eerste is de seriële poort van de computer. Tot een paar jaar geleden waren deze poorten namelijk zo slecht ontworpen dat ze snelheden hoger dan 9600 baud niet goed aankonden. Inmiddels zijn de meeste seriële poorten gebaseerd op een beter ontwerp, maar eigenlijk zijn ze nog steeds niet zo goed als de moderne gamer zich zou wensen. Verveland is dat de gebruikers hier niets aan kunnen doen.

CYBERCOM

Maar er is nog een tweede oorzaak voor de 'com errors', en daar kunnen gebruikers wel wat aan doen. Het betreft de zogenaamde driver die Windows 3.1 gebruikt bij het communiceren met de buitenwereld. Standaard gebruikt Windows 3.1 daarvoor een bestand dat heet comm.drv en dat is te vinden in de windows\system directory. Comm.drv is eigenlijk niet geschikt voor het werken met modems vanaf 14k4. Maar er is een alternatief, en het is nog helemaal gratis ook! Het gaat om een driver die cybercom heet en die wel prima kan omgaan met 14k4 of 28k8 modems.
Je kunt cybercom eenvoudig vinden met behulp van een 'search engine'. Ga daartoe bijvoorbeeld naar het Web-adres www.altavista.digital.com. Geef als zoekwoord cybercom.zip en als alles goed gaat, krijg je binnen een paar seconden een hele lijst van plaatsen waar je het gezipte cybercombestand kunt downloaden.
Pak vervolgens het bestand uit. Je krijgt dan twee bestanden: cybercom.drv en cybercom.txt. Vervang vervolgens het bestand comm.drv door cybercom.drv maar lees ook het bijbehorende tekstbestand. Je moet namelijk ook in het bestand system.ini een paar kleine dingetjes veranderen, maar dat staat allemaal duidelijk in het tekstbestand uitgelegd.
Na installatie van de cybercom driver zul je zien dat het aantal 'com errors' aanmerkelijk is afgenomen, al zijn ze niet helemaal verdwenen. Dat zal pas gebeuren als de ontwerpers van seriële poorten eens iets nieuws bedenken.

SIMZIPPIE

Je hebt cybercom.zip gevonden maar je moet terug naar de Dos-prompt om het met behulp van pkunzip.exe uit te pakken. Lastig hè? Terwijl het veel eenvoudiger kan, en wel met Winzip. Tik de magische formule www.winzip.com en haal daar de nieuwste uitprobeerversie van dat onmisbare in- en uitpakprogramma.
BEN

IMPACT RACING

'Supersonische wegraces met huiveringwekkend dodelijke wapens, het spel voor de gamer die weet wat hij wil!' Deze nogal zelfingenomen presentatie door JVC van het spel Impact Racing nodigt uit om de PU-Militie tegen Overbodige Games (POG!) in te schakelen. Een verslag.

SHOCK

Nadat de deadline voor dit nummer al zo'n anderhalve week achter ons lag en het grootste deel van de kopij en het beeldmateriaal al naar de vormgeving was verstuurd, kwam die ochtend op de redactie een pakje van JVC Europe binnen. In de doos vond onze racekoning Ed een golddisc met daarop geschreven: Impact Racing. Final Version. "Aha, een nieuw racespelletje. Daar heb ik wel zin in na al dat gedeadline en gestress." Nietsvermoedend en vol goede moed slofte Ed naar de PlayStation en implanteerde de CD. Edwin was even de deur uit dus hij had het rijk alleen. Power on, intro, menu, start... Wat zich hierna in het testhok afspeelde zal voor altijd en eeuwig een raadsel blijven. Het enige waarop de POG haar onderzoek kon richten was de ooggetuige verklaring van Edwin.
"Ik kwam weer terug op de redactie en ik zag Ed verstijfd en als dood achter het beeldscherm zitten. De joypad verkrampt in zijn handen. Een straaltje kwijl droop uit zijn rechter mondhoek. Schreeuwen, slaan, schoppen, niets kon hem uit deze shocktoestand helpen. En toen heb ik het centrale POG-alarmnummer gebeld: 06-10." Goed zo, Edwin...

POWER TIP

Houd het POG-alarmnummer bij de hand als je ondanks alle waarschuwingen toch nog wil proberen om Impact Racing uit te spelen.

RIJDEN EN RAGGEN

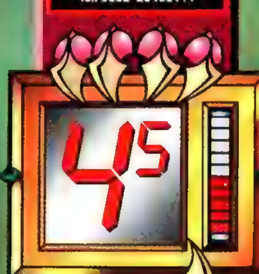
Voor de rechercheurs van de POG was het na het relaas van Edwin meteen al duidelijk: een typisch geval van langdurige bloodstelling aan een zeer overbodig spel. Ed zou er wel weer bovenop komen. Een paar dagen rust en drie keer per dag een shot Formula 1.
Maar wat had de arme ziel nu eigenlijk allemaal gezien? POG's TaskForce 1 deed verslag. Een samenvatting: "We hebben hier te maken met een racespel dat er op het eerste gezicht zeer degelijk uitziet en een vette berg actie belooft. De speler kan kiezen uit zes verschillende wagens, elk uitgerust met een eenvoudig laserkanon.
Er zijn twee soorten opdrachten, afhankelijk van het level. Het ene moment moeten zoveel mogelijk tegenstanders van de circuits geblazen worden terwijl de speler het andere moment het parcours binnen een bepaalde tijd dient af te leggen. Op ieder level volgt een bonuslevel. Als deze met succes wordt afgelegd dan wordt het wapenarsenaal van de bolide aangevuld met bijvoorbeeld raketten en smart bombs. En daarmee kunnen op de volgende circuits weer meer wagens met meer geweld weggeragd worden. That's it. Het klinkt aardig maar volgens onze maatstaven is hier sprake van een extreem overbodig en op den duur ook nog eens een zeer saai spel. Om te voorkomen dat gamers in dezelfde braindead toestand terechtkomen als onze arme Ed, zullen we adviseren dit spel met onmiddellijke ingang uit de handel te halen." Tot zover het POG-HQ, terug naar de redactie.

RAPPORT

GRAPHICS	7.0
GELUID	7.5
ORIGINALITEIT	2.5
SPEELBAARHEID	2.0

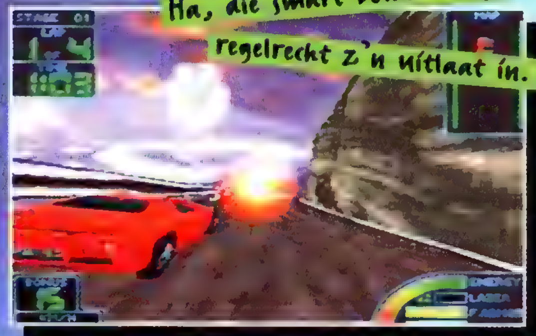
▲ Lekkere beats in de soundtracks
▼ Volkomen overbodig

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 139,- Bfr 2599
Fabrikant: JVC/Fun Com
Distributeur: Atoll Soft België
Tel. 0032-23465111



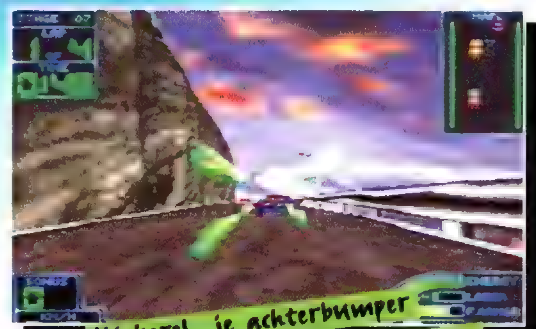
Impact Racing is zeer gevaarlijk voor zowel de geestelijke als de lichamelijke gezondheid. De degelijke graphics en vette soundtracks staan absoluut niet in verhouding tot de slappe gameplay. Gelukkig konden we nog net op tijd ingrijpen. THOMAS


Een titelscherm maken kunnen ze in ieder geval wel.


Ha, die smart bomb vloog regelrecht z'n uitlaat in.


Shit, een afzwaaier. Afgeleid door de mooie wolkenlucht.


Even wat ruimte creëren in deze smalle tunnel.


Hé kerel, je achterbumper hangt een beetje los.


Een ongezond ionensalvo op de Melkweg.



Zo'n vuurzee kost je je laklaag.

GRA

VERTRAGING

In 1992 verscheen Formula 1 Grand Prix van MicroProse. Het bleek in één klap het beste racespel voor de PC. Niet omdat de graphics er zo spectaculair uitzagen, maar wel omdat er met zoveel aandacht aan de details uit de Formule 1-sport was gewerkt. Mede dankzij de toestemming van de FOCA kon Grand Prix' megabrein Geoff Crammond beschikken over de namen, sponsors en circuits uit het F1-circus. Het resultaat kwam akelig dicht bij 'the real thing' en het spel vloog uit de winkels.
Eind 1994 kreeg Power Unlimited in Londen een eerste speelbare demo van Grand Prix 2 onder ogen. We waren zeer onder de indruk. Geoff Crammond had zijn nieuwe versie voorzien van vele extra onderdelen die in deel 1 nog ontbraken. Zowel grafisch als inhoudelijk had hij een enorme sprong vooruit gemaakt. Dat beloofde wat voor de release! Inmiddels zijn we twee jaar verder en ligt Grand Prix 2 eindelijk in de computershops.

EIGENWIJS

De belangrijkste oorzaak van het lange wachten ligt in de werkkamer van meneer Crammond zelf. Eigenwijs als hij is, heeft hij de ontwikkeling van het spel bijna helemaal in eigen hand gehouden, terwijl er tegenwoordig hele volksstammen aan programmeurs met één enkele titel bezig kunnen zijn.
Het gevolg is dat Grand Prix 2 nu hopeloos achterloopt in actualiteit. In het spel racen we met coureurs uit 1994 met namen als Eric Bernard, Eric Comas, Olivier Beretta, David Brabham, Michele Alboreto, Andrea DeCesaris en Nigel Mansell en geen van deze coureurs is op dit moment nog in de Formule 1-klasse actief. Bovendien moet je voor de startpositie nog twee kwalificatiesessies rijden, terwijl de plaats op de grid vanaf dit seizoen door slechts één training wordt beslist. En zo zijn er nog wel een paar achterhaalde zaken in GP2 te ontdekken.
Een ander minpunt ligt in het feit dat veel games tegenwoordig gedigitaliseerde en/of gerenderde graphics, animatie- en videobeelden hebben om zo een nog realistischer spel te creëren. En dan hebben we het niet eens over de (grafische) concurrentie van de racespellen op de Saturn en PlayStation. Grand Prix 2 bestaat vooral uit *getekende* beelden en dat doet af en toe wat ouderwets aan. Als Geoff Crammond dus wat minder eigenwijs was geweest, hadden we misschien een veel actueler spel kunnen kopen.

INSTALLATIE

Wat GP2 mist aan actualiteit wordt gelukkig helemaal goedgemaakt door de vele aanpasbare details en het ware racegevoel dat je krijgt op het moment dat je een GP2-bolide 'instapt'.
Voordat het zover is, dient het programma te worden geïnstalleerd en dat kan onder Windows 95 behoorlijk wat problemen opleveren. In ons geval werd eerst een essentieel bestand niet goed overgezet, de geluidskaart niet herkend (zonder foutmelding sloeg het beeld op zwart) en de geheugeninstellingen niet automatisch aangepast.
GP2 is eigenlijk nog een ouderwets DOS-programma en dat moesten we weten ook. Daar stond tegenover dat het spel en de handleiding geheel in het Nederlands zijn vertaald en dat zie je niet zo vaak bij dergelijk grote titels.

FRAME-RATES

Voor je je eerste rondjes gaat rijden zul je een aantal zaken moeten instellen en uitproberen. Dat begint al met een serie grafische opties. Hoe krachtiger je PC des te beter beeld je kunt kiezen. Instelbaar zijn de objecten (tribunes, reclame, bebossing, etc) *naast* de baan en de grafische kwaliteit van de objecten *op* de baan. Hoe meer detail, des te lager de 'frame-rate' van de beeldverversing.
Onze 90 MHz Pentium PC bleek niet krachtig genoeg om met alle details 'aan' een acceptabele frame-rate te halen. Pas nadat een paar knopjes waren uitgezet, kreeg ik echt het gevoel dat ik snel over het asfalt vloog. Daarmee werd de besturing trouwens meteen stukken moeilijker.
Een mooi circuit om het verschil in grafische kracht eens uit te proberen is dat van Monaco. Getekend of niet, zo'n circuit ziet er wel degelijk levensecht uit. In het stratencircuit van Monaco kloppen alle gebouwen. Zet ze aan, zet ze uit (Alt-D) en merk het verschil in snelheid! Let ook eens op de kleinere details als het vuil op de curbstones of het weerkaatsen van het zonlicht op de carrosserie.

WERELDKAMPIOEN

Werkelijk verb[illegible] het [illegible] [illegible] [illegible]agens. In de [illegible] klopt werkelijk iedere bocht en hobbeltje en ook het hoogteverschil is nauwkeurig nagebootst (check Imola of Spa).
De wagens laten zich besturen als ware F1-bolides. Afhankelijk van de instellingen merk je het effect van de vleugels, versnellingsbak, remmen, schokdempers, banden. Racen in GP2 is constant experimenteren met dit soort zaken. Heb je teveel of te weinig onderstuur, voel je je wagen wegbreken, is de concurrentie sneller in de bochten of juist op de rechte stukken? Bochtige circuits als die van Japan en Spanje vereisen namelijk een heel andere afstelling dan snelle tracks als Imola of Hockenheim. Bovendien kun je zelf kiezen welke storingen en problemen er tijdens de race kunnen optreden. Heb je een hekel aan pech onderweg, zet dan alles uit.
In de cockpit zijn er vijf verschillende moeilijkheidsniveaus. Als Rookie (beginneling)

Hill in goede doen.



1994, toen Ferrari nog Ferrari was.



Schumacher op weg naar het wereldkampioenschap.



McLaren met 300 km/u.

POWER TIP

Let op de plofjes rook in de spiegels, dit is een teken dat de wielen blokkeren en dat je kostbare tijd verliest. Oplossing: strakker sturen, eerder gas terugnemen.



Duik in die versnellingsbak.



Vliegcursus inbegrepen!



Laatste meters van de opwarmronde.

In de slipstream.

ND PRIX II

Zelden hebben we meegemaakt dat een PC-spel zo vaak en zo lang is uitgesteld, maar aan het lange wachten is voor de race-liefhebbers nu definitief een einde gekomen. Grand Prix 2 van MicroProse is uit!

word je geholpen bij het remmen, sturen en schakelen. Het racen is dan slechts een zaak van gasgeven en op tijd insturen. De ideale lijn verschijnt als witte stippellijn op de baan en is een handige hulp bij moeilijke bochten. Op deze manier kan een Rookie (beginneling) zich vrij soepel naar het wereldkampioenschap rijden, als Ace (uitblinker) is dit bijna onmogelijk. Alle rijhulp- s zijn overigens te bedienen met de functietoetsen.

ADRENALINE

Onder de voorwaarde dat de veeleisende grafische instellingen passen bij de rekenkracht van je PC, zul je merken dat het racen in Grand Prix 2 een bijna verslavende werking heeft. De adrenaline raast in hoog tempo door je lichaam en in gevecht met Schumacher en Hill vergeet je soms dat je tegen een beeldscherm aankijkt en niet tegen de rokende banden van je concurrent. Een gevoel dat je alleen kunt ervaren door het zelf te proberen. Grand Prix 2 is uit. Eindelijk!

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	9⁵

▲ Beste F1-sim op PC
▲ Levensecht racegevoel
▼ Details eisen zware PC
▼ Info uit 1994

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: 486 66 Mhz (Pentium aanbevolen), 8 Mb RAM, Dos 5.0, VGA kaart, CD-ROM drive. Joystick aanbevolen.
Fabrikant: MicroProse
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-5311241

8⁴

Al komt de achtergrondinformatie uit 1994 en kan een zware Pentium de gedetailleerde graphics nauwelijks aan, Grand Prix 2 bevestigt zijn status als de beste en meest levensechte F1-race-sim op de PC van dit moment.
ED

Ferrari in de vijfde versnelling.

Daar zal Frank W. niet blij mee zijn.

Beam me up Schumi.

POWER TIP
Verander niet teveel in een keer aan de wagenafstelling, maar probeer iedere afstelling afzonderlijk. Pas dan merk je het effect van je afstelling.

Waar zit die claxon ook al weer?

Kijk mam, met losse banden!

Waar is mijn wiel gebleven?

Form

POWER TIP



...ooi bij scherpe bochten op ...jd de deur dicht.



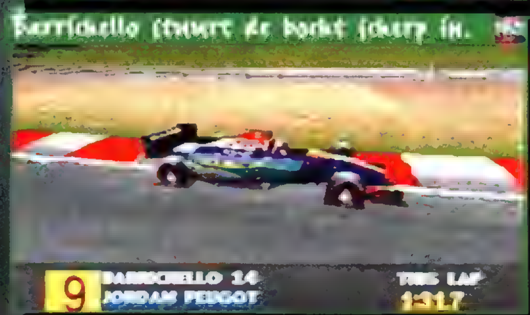
Alesi op kop van een peletonnetje.



Wie durft er het laatst te remmen?



Damon heeft nog aardig wat goed te maken.



Barrichello stuurt de bocht scherp in.

POWER TIP

Op alle circuits is vaag de ideale lijn zichtbaar. Wijk daar alleen vanaf als je gaat inhalen.



Na Ridge Racer, Destruction Derby en Need For Speed is er nu een echt Formule 1 spel op de PlayStation. En als ik zeg echt, dan bedoel ik ook echt!

COMPLEET

Het race-seizoen 1995 met alles erop en eraan, dat is het uitgangspunt van Formula 1. Alle dertien teams van Ferrari tot Simtek zijn vertegenwoordigd met ieder twee coureurs inclusief onze eigen brokkenpiloot Jos Verstappen.

Kies je voor de Grand Prix-mode en wil je het hele seizoen afwerken, dan wachten maar liefst zeventien circuits op je. Je begint de strijd om het wereldkampioenschap in Brazilië om vervolgens alle F1 circuits ter wereld in volgorde af te werken.

KLASSE

Duidelijk is dat de programmeurs van Bizarre en Psygnosis liefhebbers van Formule 1 racen moeten zijn. Zelden zag ik een F1 spel waarin de circuits zo natuurgetrouw zijn nagemaakt. Het korte bochtenwerk in Monaco, de lange rechte einden van Hockenheim en Imola, de hoogteverschillen op Francorchamps... het zit allemaal exact zo in elkaar zoals we dat kennen van de echte races.

Veel aandacht is ook besteed aan het uiterlijk van de wagens. Ze zien er stuk voor stuk gelikt uit.

Ook het geluid is van grote klasse. Het klinkt zelfs zo goed dat iemand bij ons op de redactie uitriep 'ze blijven die Grand Prix echt de hele week herhalen op Eurosport' niet wetende dat in het testlab Formula 1 gespeeld werd.

JACK VAN GELDER

Natuurlijk kun je weer van alles instellen voor je begint te racen. Niet alleen kies je voor een team en racer maar ook het weer, rem- en stuurhulp (daar kom ik nog op terug), hoeveelheid benzine, bandensoort, versnellingsbak enzovoort is allemaal naar eigen inzicht te kiezen.

Een commentator is er ook (keuze uit vijf talen) waarbij Murray Walker, de Jack van Gelder van de BBC, met kop en schouders boven de overigen uitsteekt.

[illegible] alle ingrediënten voor een racespel van topklasse zijn aanwezig. Tijd om de overall aan te trekken en eens te kijken hoe de bolides zich gedragen.

CRASH

Vol gas duik ik de bocht in tijdens mijn oefenronde op het Japanse Suzuka circuit. En dat had ik dus niet moeten doen. Ik knal met volle vaart de banden in en de brokstukken vliegen om m'n oren.

Goed dat ik de 'damage' op 'off' heb gezet, want doe je dit niet dan wordt je bolide na elke crash moeilijker te besturen totdat het onverbiddelijke 'race over' op het scherm verschijnt.

Al snel blijkt dat de wagens heel erg moeilijk op de baan te houden zijn. Bij scherpe bochten moet je vol in de remmen om niet op het gras of in de grindbak te belanden. En denk niet dat je hier en daar even een polletje gras kan meepakken want ook al kom je maar met één bandje buiten de baan, je raakt subiet alle grip kwijt en belandt in een meedogenloze spin.

Na een paar rondjes [illegible] ik toch wat bedenkelijk naar m'n controlpad te kijken. Ligt 't nu aan mij of zijn die auto's echt niet op de baan te houden als je met een redelijk vaartje een stukkie wilt rijden? Misschien dat er in het optiescherm nog wat bij te stellen is...

STUURHULP

Gelukkig vind ik de hulp die ik nodig heb. Je kunt bij 'car setup' namelijk kiezen voor rem- en stuurhulp. Dat lijkt voor een ervaren racer een totaal overbodige optie maar bij dit spel kun je niet zonder (als je tenminste een snelle race wilt rijden).

Na heel wat race-uurtjes kwam ik tot de conclusie dat je ook als geoefende racer in ie-



Jos zit weer eens in de kreukels.

nula 1


Slordig geparkeerd.


Veel bochtenwerk op Monaco.



Pedro Lamy zit me stevig op de huid.


Barrichello duikt op het verkeerde moment de baan op.

der geval de stuurhulp aan moet zetten. Remmen kun je, als je het circuit goed hebt leren kennen, zelf doen maar zonder stuurhulp is het onmogelijk om scherpe bochten snel te rijden. Op zich werkt het een [illegible] je op aangegeven moment [illegible] spelen [illegible] rijden maar het idee dat ik daarvoor de hulp van de computer nodig heb, blijft een beetje door m'n hoofd spoken. (Dan ben ik overigens wel zo arrogant om te denken dat als het mij niet lukt, jullie daar ook problemen mee hebben.)

HEFTIG

Oké, met een beetje hulp liggen de wagens dus lekker in de hand en kan de echte race beginnen. Afhankelijk van je trainingstijd, krijg je een plaats op de grid toebedeeld en springt het licht op groen. Ja, en dan is het echt het betere puntje van je stoel, zweet in je handen werk. Vijfentwintig tegenstanders hebben vol het gas erop en niet de minste behoefte om je er langs te laten. Vaag zie je op de baan de bandensporen van de ideale lijn en je concurrenten zijn echt niet van plan om [illegible] al te [illegible] om jou te laten passeren. Maar op de rechte stukken kun je op topsnelheid echte passeren en anders is uitremmen de enige mogelijkheid (het lijkt wel een echte Grand Prix). Pas na dagen oefenen op hetzelfde circuit lukte het me om een race als eerste te eindigen en dan heb ik nog gekozen voor automatisch schakelen en de 'easy mode'. Neem maar van mij aan dat het heel wat weekjes zal kosten voor je op meerdere circuits als eerste de finish zal bereiken, laat staan wereldkampioen worden.

TRAINEN

Formula 1 is de meest realistische F1 sim die ik tot nu toe heb gezien. Dat geldt voor de graphics, het geluid, de races zelf en de opbouw van het hele spel. Ook de info op je scherm laat aan duidelijkheid (bijna) niets te wensen over. Natuurlijk krijg je je snelheid en je rondetijden en positie in beeld maar tevens wordt regelmatig aangegeven of je inloopt op je directe voorganger en de nummer 1 in de race (aangenomen dat je dat niet zelf bent). Het enige dat ontbreekt is een overzicht van het circuit [illegible] komt. Maar [illegible] ben de [illegible] in het echt ook niet en ook jij zult dus vele uren moeten trainen om elke millimeter asfalt in je hoofd te prenten.



Passeren? Vergeet het maar.



Fraaie blik op de Ferrari van Alesi.



Chaotische start in de regen.

POWER TIP

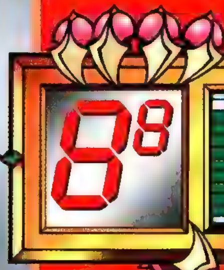
Grappige quotes van BBC commentator Murray Walker zijn te vinden op internet: http://dcpu1.cs.york.ac.uk:6666/pete/racing/walkerisms.html

RAPPORT

GRAPHICS	94
GELUID	90
ORIGINALITEIT	78
SPEELBAARHEID	80

+ Realisme ten top
+ Alles erop en eraan
- Stuurhulp nodig
- In principe voor één speler

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 134,95 Bfr. ca. 2450
Fabrikant: Bizarre/Psychnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-6250720



Jammer dat het zonder stuurhulp niet lukt om een goede race te rijden. Afgezien daarvan is Formula 1 het meest realistische F1 spel dat ik ooit onder de vingers heb gehad. Helaas heb je een tweede PlayStation nodig om het samen te kunnen spelen, anders was het eindcijfer nog hoger uitgevallen.
ED

EX
"Hip-hop is een

PU's Profcheck is nooit een regelmatig terugkerend item geweest maar af en toe krijgen we weer de geest of komt er spontaan een bekende Nederlander de redactie binnenstappen. Dus bij deze een kleine verrassing, want kijk eens wie we daar hebben: de enige echte onbetwiste Hollandse woordkunstenaar Extince, bekend van zijn hitsingles 'Spraakwater' en 'Kaal Of Kammen'.

Een grappige scène die aan deze Profcheck voorafging, speelde zich af bij het goed beveiligde fietsenhok voor het complex waar PU-headquarters gevestigd is. Wanhopig probeer ik met mijn speciale sleutel de deur open te krijgen om Extince zijn fiets weg te laten zetten, wanneer een grote brede man in rap tempo het gebouw uit komt lopen. Het eerste wat in me opkomt is paniekerig met mijn sleutel in de lucht te zwaaien om aan te geven dat we geen snode plannen hebben met de transportmiddelen die er in staan. De brede dude accepteert het gebaar en na ons even te hebben bekeken vraagt hij 'waar wij eigenlijk van zijn'. Omdat ik van de schrik geen woord kan uitkramen antwoordt Ex haast automatisch: "van de Power Unlimited!" Zowaar verschijnt er een kleine glimlach op het gezicht van de kolos die vervolgens te kennen geeft dat hij ons natuurlijk daarvan herkent.
Hmmm, Ex een redactielid? Sorry hoor, maar ik ben toch echt de enige van ons die regelmatig de gangpaden van het kantoor bewandelt. Ach ja, we konden er naderhand wel om lachen toen de fiets eenmaal achter gesloten deuren stond en de reus naar binnen was geslenterd.



"Hé Ex, als je kans wilt maken op het erepodium, zul je toch echt een wat geroutineerdere coureur met een vettere bak moeten kiezen."

NEED FOR SPEED

Na een korte rondleiding en introductie nemen we plaats in de testruimte ("Nou Skate, wat een hondebaan zeg") en na kort overleg ("Yo Ex, potje dammen?" "Mwoah, heb je niet wat snellers voor me, racen of zo ?") besluiten we de racegame 'Formula 1' aan een onderzoekje te onderwerpen (die in dit nummer tevens door snelheidsduivel Ed besproken wordt).
De need for speed is er bij Extince blijkbaar altijd al geweest. Konden in een grijs verleden zijn fietsen, opgevoerde brommers en motoren niet snel genoeg zijn, vandaag de dag wordt hij meerdere avonden in de week met een rotgang van de ene concertzaal naar de andere gereden.
"Het is soms wel eens zo dat we twee optredens na elkaar moeten doen", verklaart Ex. "Een in het zuiden van het land en nog geen twee uurtjes later een in het hoge noorden. Tja, dan moet je wel plankgas geven wil je op tijd komen. Gelukkig hebben we een betrouwbare chauffeur die ons altijd overal veilig dropt.
Maarre, waarom stel je me dit soort vragen, Skate? 'k Bedoel, jij zit op avonden van gigs in hetzelfde busje als ik!"

NEXT CHAPTER

Oké, het hoeft geen geheim te blijven dat ik, naast het schrijfwerk voor PU, deel uitmaak van een rapgroep. Samen met Extince vorm ik 'Next Chapter' waarmee we ons puur op het Engelstalige vlak begeven. Daarnaast heeft het huidige Nederlandstalige succes van m'n Brabantse buddy ertoe geleid dat ik tijdens zijn opnames en shows samen met Couzin Steve de vocale begeleiding voor mijn rekening neem. Want weet je, ik gun Ex dit succes van



"Ho, te gek man."

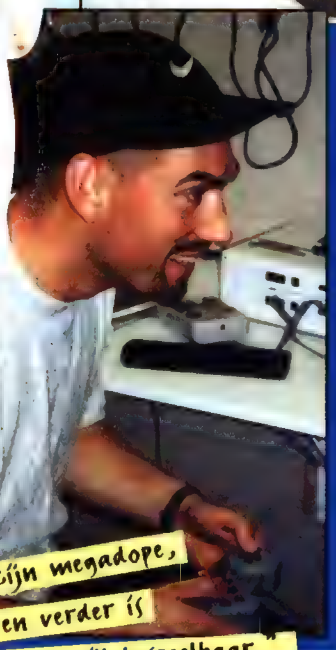
Ex merkt de mindere kwaliteit van Verstappen's wagen al snel, gezien het feit dat tijdens deze stage zo hier en daar wat andere wagens hem weten te passeren.

NCE

levensstijl op zich"







"Check dan, als ik heel kort en snel vol gas geef, dan maak ik geen lauwe cirkels in het gras en kan ik weer rap verder."

"Vet, vet, holmes. De beelden zijn megadope, het geluid is ook heel ill, en verder is het zeer chill bespeelbaar."

harte, omdat ik weet hoelang hij dit muzikale pad al bewandelt. "Vijftien, zestien jaar in the game is inderdaad niet niks", bevestigt Ex, "maar zolang de liefde voor de muziek en de wilskracht aanwezig zijn, zie ik geen reden om de microfoon aan de wilgen te hangen. Hip-hop is niet alleen een kunstvorm, 't is een levensstijl op zich. En deze levensstijl bevalt me prima. Trouwens, over games gesproken, ga je dat racespel nog opstarten, of is 't maar gein?"

FOEFJE

Er volgt eerst een uitgebreide trainingssessie om Formula 1 goed te leren kennen. "Ho, te gek man", zijn vanaf dit moment zo'n beetje de enige woorden die met regelmaat uit Ex' mond komen.

Toch zorgt de combinatie van bewondering en concentratie al snel voor redelijke tot goede trainingsresultaten. Hij heeft zelfs binnen enkele minuten al een foefje bedacht om sneller terug op de baan te komen nadat hij uit de bocht is geschoten.

"Check dan, als ik heel kort en snel vol gas geef, dan maak ik geen lauwe cirkels in het gras en kan ik weer rap verder." Thanx voor de tip, Ex. Ook de bediening gaat hem overigens goed af. De PlayStation blijkt dan ook een van zijn favoriete speledingetjes te zijn. "Wanneer ik weer effe een weekendje kan relaxen, ga ik vaak met mijn maatjes tot diep in de nacht met de PlayStation aan de haal."

VETTERE BAK

Inmiddels is het tijd geworden voor de echte strijd. De warming up zit er op en Extince zal nu de qualifying rounds moeten rijden om een goede startpositie te verwerven in de Grand Prix.

Vreemd genoeg kiest hij hiervoor een wat onstuimige coureur met een wat minder snelle wagen dan die van de echte toppers, namelijk Jos Verstappen.

"Ach ja, Holland moet toch op een zo goed mogelijke manier gesupport worden, niet-waar?" Hij merkt de mindere kwaliteit van Verstappen's wagen al snel, gezien het feit dat tijdens deze stage zo hier en daar wat andere wagens hem weten te passeren.

Weet je wat Ex, neem gewoon een Ferrari of zo. Er mag dan wel geen Nederlander achter het stuur zitten, maar als je een kans wil maken op het erepodium, zul je toch echt een wat geroutineerdere coureur met een vettere bak moeten kiezen.

Zo gezegd, zo ge-digidaan en na de restart gaat hij aan de slag met Jean Alesi uit de Ferrari-stal. Het verschil is al snel merkbaar.

"Had je dat niet eerder kunnen zeggen, man? Deze wagen rijdt veel doper! Betere wegligging, makkelijker te besturen, hier kan ik verdorie mee winnen. Let's go!"

MEGADOPE

Ex plaatst zich als negende voor de echte wedstrijd op het circuit van Monaco. Een circuit dat we achteraf gezien beter niet hadden kunnen kiezen.

"Yo, wat is dit voor een lastig traject, er zitten wel duizend kleine rotbochtjes in. Ik zal echt veel moeten remmen en bijsturen om er nog iets acceptabels van te maken."

Inderdaad Ex, maar je bent een prof of je bent er geen. Maar verrek, na een moeizame eerste ronde lijkt opeens de bliksem in zijn brein te zijn geslagen. Bochten worden steeds soepeler genomen en op de rechte stukken passeert Ex als een mechanisch luipaard een groot deel van de competitie.

De finale wordt dan toch nog zeer spannend wanneer hij van nummer negen is opgeklommen naar de derde plaats, maar helaas eindigt hij door wat kleine stuurfoutjes als zesde. Na weer tot rust te zijn gekomen vraag ik hem wat hij van Formula 1 vond.

"Vet, vet, holmes. De beelden zijn megadope, het geluid is ook heel ill, en verder is het zeer chill bespeelbaar. Niet te moeilijk, weet je wel." (Voor degenen die deze uitleg niet zo goed begrijpen: Extince vindt de game erg goed).

"Het is tegenwoordig allemaal net echt, ik ben dan ook benieuwd hoe dit soort games er over een paar jaar uit zullen zien." So am I, Ex, so am I.

SORRY

Een paar dagen later moet ik nog een aantal zaakjes regelen op het kantoor. Terwijl ik met mijn neus in een kast vol games aan het rondsnuffelen ben, hoor ik Edwin aan de telefoon zeggen: "...nee joh, dat waren niet de jongens van Wassenaar, maar van Spraakwater en Kaal Of Kammen!" Het blijkt de man te zijn van de fietsenstalling die zich na enkele slapeloze nachten weer kon herinneren waar hij die koppies nou precies van kende.

Sorry meneer, 't is aardig bedoeld, maar wij zijn geen Ross & Iba. Wij zijn Extince en Skate, knoop dat maar goed in uw oren. Punt!

SKATE

CHAOS OVERLORDS

Wat hebben Warriors, Colours en West Side Story met elkaar gemeen? Juist, ze gaan over gangs. Ook Chaos Overlords gaat over gangs en dat hebben we nog niet vaak gezien.

CORRUPTIE

In het jaar 2046 gingen regeringen wereldwijd bankroet, maar in 2050 richtten zij een coöperatie op. Zoals vaak bij monopolies het geval is, werd het al snel een corrupt zootje.
Om de wereldpopulatie te 'helpen' verzonnen zij dat bepaalde dingen (porno, drugs en wapens) verboden moesten worden. Kortom, het leven werd voor een aantal mensen behoorlijk saai.
Degene die bijna dood gingen van verveling verzonnen daarop een antwoord: Chaos Overlords. Chaos Overlords zijn mannen en vrouwen die gangs in dienst hebben om onderling oorlog te voeren om zo steden in hun macht te krijgen. Natuurlijk probeerde de regeringen hen tegen te houden, maar door middel van omkoperij en meer van dat soort zeer nuttige handelingen wisten de Overlords zich toch te handhaven, hoewel de concurrentie onderling erg groot was.

SLECHT IS GOED

Goed, je kunt het op je vingers natellen dat je in het spel een Overlord bent. Je strijdt tegen vijf collega's om een stad te onderwerpen en dit doe je met behulp van gangs. Hen laat je je tegenstanders verslaan, maar je laat ze vooral bedrijven als casino's, ziekenhuizen en fabrieken afpersen. Geld is dus erg belangrijk. Met het 'verdiende' geld kun je mensen in hoge posities omkopen, maar ook onderzoek laten doen naar wapens en andere goodies zoals koele brillen en hoeden.

COMMANDO'S ONLY

Je speelt het spel op een soort plattegrond van een stad. Iedere speler (gecomputeriseerd of mens) heeft een andere kleur. De rest van het speelvlak is grijs gekleurd en is verdeeld in een aantal vakken, zoals een schaakbord.
Aan het begin van het spel heeft ieder een hoofdkwartier en een beetje geld om een of twee gangs te huren. Daarna moet je je gebied gaan vergroten door de grijze vlakken in te lijven. Via kleine icoontjes kun je zien wat er in het gebied gaande is.
De gangs die zich op een bepaald vlak bevinden, zijn afgebeeld als een soort zwemband; is de zwemband rood van binnen dan weet je dat er vijandige gangs in je gebied zijn en dat is dan een goed moment om aan te vallen. Als Overlord hoef je alleen maar commando's te geven en de gangs doen de rest. Als je dit vertaalt naar gameplay gaat alles dus automatisch zolang je maar klikt op de commando's.

SAAI

Tijdens het spelen valt vooral een ding op en dat is dat het spel behoorlijk saai is. Een beetje klikken op commando's, een beetje nadenken over de juiste moves en that's it.
En dat is jammer want de gangs zijn op z'n minst kleurrijk te noemen, ze zijn er in allerlei soorten en maten: dementerende wetenschappers, half mens half dier, gekke postbodes; you name it.
Helaas zie je die leuke gangs niet terug in de gameplay want de gevechten bijvoorbeeld vinden plaats op een heel klein schermpje met daarin symbolische mannetjes (lijken meer op paspoppen dan op gangleden) die schieten of steken.
Zelfs als je de gangs iemand laat omkopen dan zie je niet hoe dat gebeurt. En omdat je juist veel bezig bent met vechten had het wel leuk geweest als dat er grafisch wat aantrekkelijker uit had gezien.

POWER TIP

Als je me niet gelooft dan staat de demo op www.happypuppy.com

RAPPORT

GRAPHICS 6°
GELUID 6°
ORIGINALITEIT 8°
SPEELBAARHEID 3°

▲ Leuke gangs
▲ Gang warfare hadden we nog niet gehad
▼ Saai
▼ Zelfs geen leuke filmpjes tussendoor

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Windows 95, Double speed CD-ROM, 8 Mb RAM, 15 Mb schijfruimte SVGA, muis, geluidskaart.
Fabrikant: New World Computing
Distributeur: Ludi Games
Tel. 0032-27352363



Maken ze weer eens een spel over een 'leuk' onderwerp met een geinig verhaal erachter, suckt de gameplay weer, sukkels.
LAURA



Stadplattegrond.

Betalen of een loodvergiftiging wat wordt het?



Who me!!



Gang info.

Laura laat vechten tegen Vector (Laura wint).

Als je goed kijkt, zie je de lijkjes liggen.

Haal schnell die EHBO-dienst!

Germans always obey orders.

Echte oude WO II beelden.

Der Tod, pak sofort meine Brille!

Wir haben gewonnen!

RAPPORT

GRAPHICS 7°
GELUID 7°
ORIGINALITEIT 6°
SPEELBAARHEID 8°

POWER TIP

Echte warsimmers kunnen beter een ander spel kopen. Voor actie liefhebbers die willen warsimmen geldt dit niet.

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2500
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb RAM, 13 Mb schijfruimte, muis, geluidskaart, windows95.
Fabrikant: Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel. 023-5689189



Langzamerhand begint Microsoft te begrijpen hoe een goede warsim in elkaar moet zitten. Maar ze hebben nog een lange weg te gaan voordat ze dit deel van de markt hebben onderworpen.
Namens de Generaals
BEN & BAS

CLOSE COMBAT

Nieuws van het oorlogsfront. Het machtige Microsoft zet z'n Win95 offensief voort met een aanslag op de wereld die strategiegames heet.

JAWOHL HERR GATES!

Het werk van een generaal is nooit af. Tenminste, niet als je Generaal Der Tod of Generaal Der Klerf heet. Want dan rij je in je kleine tankje van de ene brandhaard naar de andere.
Zo moesten beide onfortuinlijke officieren deze keer op bevel van Herr Gates naar Frankrijk, net na D-Day. Daar kregen ze het bevel zo lang mogelijk weerstand te bieden tegen de Amerikaanse invasie.
Der Tod: Sag mal der Klerf, was moeten wir hier?
Der Klerf: Keine ahnung. Sollen wir nach das Bootcamp gehen. Misschien leren wir daar etwas?
Der Tod: Gut idee. Krijgen wir vast een goete uitleg über dieze oorlog.

SCHEISSE

Na het trainingskamp, waarmee beide heren binnen een paar minuten klaar waren, was het tijd voor het echte werk. Klikkerdeklik en binnen geen tijd stonden ze in Frankrijk, bij het plaatsje Saint Lô, waar ze al snel konden vaststellen dat ze op deze manier zouden verliezen.
Der Klerf: Scheisse, der Tod. Sie sind te sterk. Diese oorlog ist bij voorbaat verloren.
Der Tod: Das nooit! Activeer die opties. Dan machen wir unze soldaten sterk und gehoorsaam, und die Amerikanen machen wir zwak und zonder discipline.
Der Klerf: Briljant Der Tod. Nu kunnen wir einfach nicht verliezen.
Der Tod: Das kan immer, der Klerf. Aber toegegeven, wir hebben het nu wel etwas makkelijker. Kunnen wir nu controlieren hoe das zit mit die meerspielermogelijkheid?
Der Klerf: Ja, natuurlich. Aber ich weet het al. Das kan allein online. Anders ist het ein spiel voor ein persoon.
Der Tod: Jaja. Und elke spieler moet sicher sein eigen CD hebben?
Der Klerf: Heeh, ich habe doch gezegd das dit ein Microsoft-spiel ist, ja?!

HOEZO CLOSE?

Zo kwebbelden de beide generaals gezellig nog wat verder, over de drie zoom-in standen, over de animaties die in twee van de drie zoom-standen gewoon doorgingen met bewegen, over het gemak waarmee een speler gewoon een mannetje of een tankje kon aanwijzen en die naar de gewenste plek sturen en over de alghele eenvoud van spelen die Close Combat verlangde.
Der Klerf: Hoezo close? Van zo dichtbij mogelijk zie ik eigenlijk vooral pixels, die inderdaad wel was lijken op een tankje und mannetjes und mortiertjes, maar dit soort close-ups habe ich wel eens besser gezien!
Der Tod: Du hebt gelijk. Eigenlijk sind die pixelige graphics niet gut genoeg voor uns generaals. Aber het spielt erg lekker.
Der Klerf: Du hat gelijk. Dieze strategiegame spielt als ein Volkswagen. Aber ein ding begrijp ik nog nicht. Welche oorlog sind wir hier eigenlijk aan het voeren? Ik kan me diese gedeelte von der Zweite Weltkrieg helemaal nicht herinneren.
Der Tod: Das klopt. Wir sind hier allen ein bischen anoniem als het ware. Misschien das Microsoft das geweld, und vooral die streitende partijen niet al zu realistisch wilde machen. So das die hele familie das spiel kan spielen.
Der Klerf: Ja, das moet es zijn. Familyman herr Gates hat es wieder geflickt.

Tunne

Als je echt wilt weten waar de grenzen liggen van PlayStation's grafische CPU: check this! Tunnel B1 tovert een wereld van ongekend gedetailleerde 3D beelden op het scherm waar alle gamersharten van op hol zullen slaan. Houd de pacemakers gereed!



Zo flitsend gaat het er in de tunnels aan toe.

SAPPIG

Hoewel het grote Britse softwarehuis Ocean zijn naam aan Tunnel B1 heeft gegeven, gaan de meeste credits van deze produktie naar het Duitse Neon. Dit in Darmstadt gevestigde softwarebedrijf heeft een tijd terug een deal met Ocean gesloten voor de ontwikkeling van een onbekend aantal nieuwe titels tot aan het jaar 2000.
Drie produkties zijn inmiddels al min of meer gereed waaronder Tunnel B1, Viper en Vanishing Powers. En met Tunnel B1 als eerste in de rij lijkt het erop dat deze Duits-Britse samenwerking lekkere sappige digitale vruchten gaat afwerpen.
Mijn honger is in ieder geval nauwelijks meer te stillen.

OERSOEPJE

Tunnel B1 is een eigenzinnige combinatie van een snufje Twisted Metal, een mespuntje Ridge Racer, een scheutje WipeOut en een toefje Doom en Descent.
Het mechanische geweld en de snelheid van de gameplay in Tunnel B1 kunnen het best vergeleken worden met Twisted Metal en Ridge Racer, terwijl WipeOut met zijn antizwaartekracht bolides de handling van de B1 weergeeft. De view in de eerste persoon, samen met de indrukwekkende explosies en de rondspattende granaatscherven, doen nauwelijks onder voor de beruchte Doom en Descent actie.
Wie nog steeds niet gelooft dat een dergelijke oersoep een groot succes gaat worden moet misschien maar eens met Ed 'De Games Psychiater' Wiggemans gaan praten. Hij helpt je daar in no time vanaf. Een uurtje achter de knoppen van de B1 en je weet niet wat er met je gebeurt. Een gevoel van pure extase. De Kleenex is by the way bij Ed's prijs inbegrepen.

PERFECTE BALANS

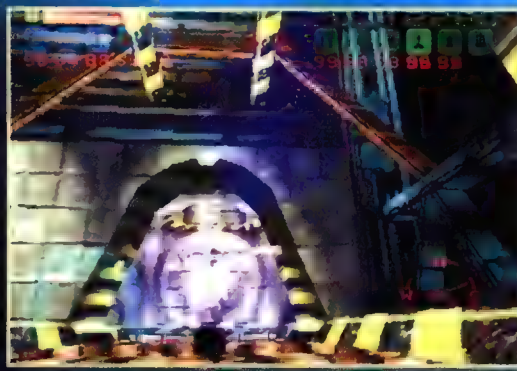
Natuurlijk is zo'n spectaculaire combinatie in een spel wel leuk en aardig maar als de handling niet soepel loopt, heb je nog altijd een basic shit spel. En daar zit in Tunnel B1 nu juist die extra waarde.
Ik heb zelden een soortgelijk spel gespeeld dat zo soepeltjes stuurt als deze. Binnen het uitgestrekte tunnelstelsel dat voor je B1 ligt, ben je vrij om te gaan en staan waar je wilt. De ultieme bewegingsvrijheid. Omdat de B1 een wendbaar antizwaartekracht voertuig is, wordt dat idee van vrijheid nog eens versterkt.
Met de joypad is het voertuig makkelijk te besturen. Accelereren, afremmen, zijdelings bewegen en 360 graden in het rond; alles werkt simpel maar zeer efficiënt.
Het selecteren van de wapens en het afvuren is, in tegenstelling tot veel andere shoot'em ups, ook een fluitje van een cent. De joypad is perfect in balans. Geen last van pijnlijke gewrichten

AGRESSIEVE ZOOI

Tunnel B1 bestaat uit (slechts) twaalf complexe levels. Vanaf level twee wordt het je echter zo moeilijk gemaakt dat er heel wat tijd overheen gaat voordat je doorhebt wat de beste tactiek is om de uitgang te bereiken.
Onderweg wordt de B1 namelijk aan de lopende band onder vuur genomen door automatische mortierkanonnen, auto-mitrailleurs, autolaserguns, mijnenleggers, helicopters, tanks, anti-gravity fighters, robots met vette laser en nog veel meer rondvliegend schroot. Zonder waarschuwing vooraf openen ze het vuur en voor je het weet, is de radioactieve energievoorraad van de B1 naar de kloten en is de missie een ernstige mislukking.
Het is onmogelijk om niet geraakt te worden door al die dodelijke wapens maar daar staat tegenover dat je regelmatig B1's energie weer op peil kan brengen. Dit gebeurt door de radioactieve containers te vernietigen en er met het voertuig overheen te vliegen.
Als je zo'n container aan gruzelementen schiet, pas dan wel op dat je niet te lang [illegible] achtige moede-vlekken bij die spontaan openscheuren. Het vervolg vertel je niet meer na. Schieten en vullen dus...

FATTE WAPENS

Naast de mogelijkheid om regelmatig te tanken, staat de B1 natuurlijk niet geheel machteloos tegenover zoveel geweld. Uitgerust met een arsenaal aan verschillende wapens schiet je de kleinere tegenstanders in een zucht naar de schroothoop. De grotere



Raketten doen vaak wonderen.



Deze Tartarus is 'n lastig knaapj

POWER TIP

Pas op voor mijnen in een rij. Als je er één kapot schiet, ontstaat vaak een kettingreactie die leidt tot de vernietiging van een radioactieve container. Een ongewenste kernramp is het gevolg.



Dit soort tanks zijn moeilijk te vernietigen....

el B1

jongens mogen misschien wat taaier zijn maar ook zij moeten op een gegeven moment hun meerdere erkennen in de mini-nukes, ionen kanonnen, wideboy raketten, stingers, plasmastoten, conventionele mitrailleurs en nog verscheidene andere lethal weapons.
Al deze wapens krijg je overigens niet gratis. Iedere level wordt voorafgegaan door een korte briefing over welke doelen vernietigd moeten worden en het soort wapens dat in dat level te vinden zijn. Veel wapens en munitie is verpakt in houten kisten en containers die overal verspreid liggen. Schiet er een groot gat in en ze zijn voor jou. Vaak krijg je na het vernietigen van een (middel)grote tegenstander een berg munitie. Schiet er dus flink op los. Dat is immers het tofste aan Tunnel B1: de explosies en de uit elkaar spattende tegenstanders.

FREEWAYS, TUNNELS AND RACES

Niet het hele spel speelt zich af in de claustrofobische tunnels. De eerste drie levels worden gespeeld op een afgebakende snelweg met de dreiging van een leger helicopters boven je hoofd. Pas later, als het echt vadsig moeilijk wordt, verdwijnt de B1 in een indrukwekkend tunnelstelsel.
Een paar levels zijn gereserveerd voor een race tegen de klok. De eerste keer dat je daarmee te maken krijgt, is aan het eind van het derde level. Zorg daarom dat je genoeg boosters in voorraad hebt om die laatste paar meters nog net binnen de tijd af te leggen. Tunnel B1 is een meesterwerk, en daar laat ik het bij.

POWER TIP

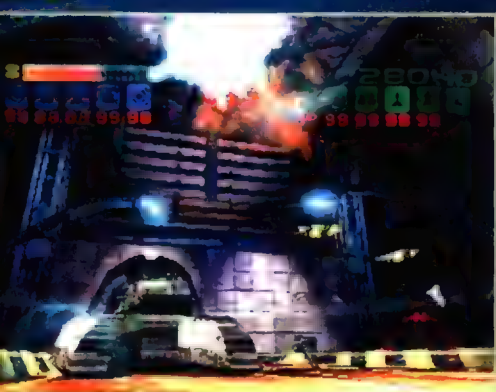
Check vooral de doodlopende gangen. Hier liggen vaak (goed bewaakt, dat wel) wapens, munitie en energie voor het oprapen.


Van twee kanten onder vuur, ai, ai.

POWER TIP


De tunnels splitsen om de paar honderd meter, gebruik de plattegrond om te zien welke weg je moet nemen.


Weg met die stomme kisten.


...alleen een paar zeer vette knallen...


...kunnen dit pantser doorboren.

RAPPORT

GRAPHICS	9,8
GELUID	9,5
ORIGINALITEIT	7,5
SPEELBAARHEID	9,5

- Waanzinnige graphics
- Fatte actie
- Creepy sfeer
- Behoorlijk pittig

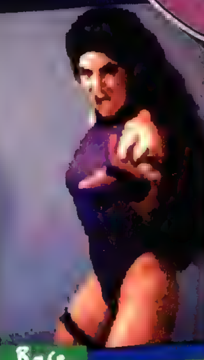
PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Neon/Ocean
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-6250720

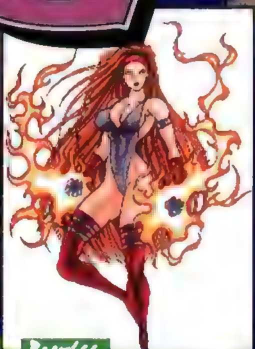


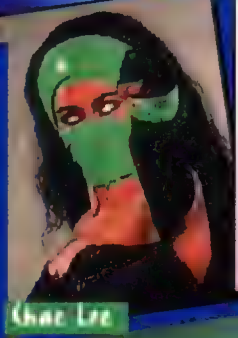
9,1

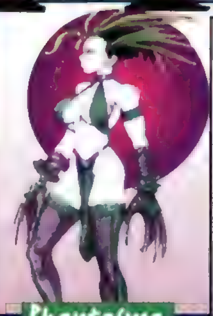
Neon en Ocean hebben een meesterlijke creatie afgeleverd, zoveel is zeker. Tunnel B1 is een definitely must have en must have played.
THOMAS

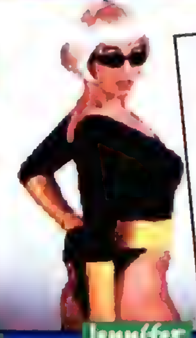
CATFIGHT

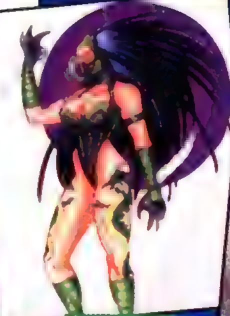

Base

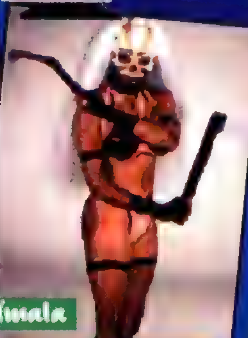

Pyriss


Chae Lee


Phantasma


Jennifer


Lucinda


Kimala

Er wordt beweerd dat duizenden jaren geleden het universum werd geschapen door twee godinnen: Aurora, godin van het licht en Shinma, godin van het duister. Samen bezaten ze het vermogen om te scheppen, maar ook om te vernietigen...

SHINMA DE BITCH

Aurora hield er net zo van om mooie dingen te maken als Shinma er plezier in had om dingen te vernietigen. De krachten van de twee godinnen hielden elkaar lang in evenwicht.
Maar naarmate de bouw van het universum vorderde, werd Shinma steeds kwaadaardiger en haar honger naar macht groeide zo intens, dat ze de macht in het universum overnam, nadat ze haar tweelingzuster Aurora had vernietigd. Shinma ontnam Aurora voor eeuwig haar geheime kracht. Tenminste, dat is wat ze dacht. De waarheid was namelijk dat de bovennatuurlijke krachten door andere vrouwen bemachtigd konden worden, als ze Shinma konden overwinnen....

BLOEDERIG

Welkom bij CatFight, het meest gewelddadige vrouwenvechtspel aller tijden. Tien vrouwen moeten in een bloederig toernooi proberen om de bovennatuurlijke superkrachten van de godin Shinma te bemachtigen.
CatFight is opgezet als een one on one beat'em up. Healthmeter en klok zijn hierbij vaste attributen, maar het scherm van CatFight heeft ook wat bijzondere feedback, zoals bijvoorbeeld de spiritmeter. Je moet deze opbouwen voordat je special moves kunt maken.
De blockmeter geeft aan hoeveel blokkracht je nog hebt en met elke blok vermindert het niveau. Als je blokkracht bijna op is, breekt je tegenstander door je blok heen. De blokkracht bouwt langzaam weer op als je er geen gebruik van maakt.

KILLER BABES

Zoals gezegd, kun je kiezen uit tien killerbabes, die vragen om een korte introductie:
Pyriss, de godin van het vuur heeft maar een reden om mee te doen: Shinma met haar vuurballen afslachten en de toverkracht bemachtigen.
Base barst van de energie en is van plan om 600 gigavolt door het lichaam van Shinma te jagen.
Thermia vindt het wel welletjes geweest met de macht van Shinma. Ze gaat haar letterlijk en figuurlijk koud maken.
Jennifer is ijdel en de eeuwige jeugd en schoonheid is waar zij voor vecht.
Crystal is bij de politie en heeft haar leven gewijd aan het bewaren van de vrede tegen elke prijs.
Lucinda werd door Shinma zelf opgegeven voor het toernooi. Ze is in feite een moordenaar voor Shinma.
Phantasma is een mysterieuze dame. Niemand weet iets van haar, behalve dan dat ze vlijmscherpe klauwen heeft.
Kimala is erop uit te bewijzen dat ze het meest kwaadaardige schepsel in het universum is.
Chae Lee is een Ninjakiller. Shinma heeft haar hele dorp uitgemoord en ze heeft dus nog een appeltje met haar te schillen.
Sara is de sterkste vrouw van het universum en dat wil ze aan iedereen laten zien.


Voor je smoel, meissie.

POWER TIP

Het is aan te raden een Joypad te gebruiken. Als je 't toch met het keyboard wilt doen, moet je het numeriek keypad gebruiken. Je kunt dan niet met zijn tweeën spelen.


Zou je niet wat warmers aantrekken?


De dames zijn tot in hun tenen geladen.

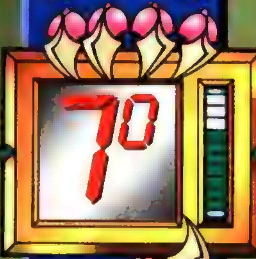

Op z'n Grieks.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	6°

▲ Vechtende vrouwen
▲ Hard tegen hard
▼ Kies liever een vrouw uit Virtua Fighter 2
▼ Geen baarden

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: Minimaal 486, 8Mb, Double speed CD-ROM-speler, joypad aanbevolen.
Fabrikant: Atlantean Interactive
Distributeur: SiB Software
Tel. 030-2734794



Hoewel de graphics vrij aardig zijn, laat de speelbaarheid van CatFight nogal wat te wensen over. Zonder Joypad ben je sowieso de klos. Wat pleit voor CatFight is dat het nu eens de meisjes zijn die elkaar niet zachtzinnig te lijf gaan.
MICHAEL

S.T.O.R.M.

POWER TIP

Bezoek de Website van de fabrikant op www.ascga-mes.com voor meer info.

Sommige mensen denken dat in de toekomst alles beter wordt. Waarom denken game-makers daar altijd heel anders over?

NIEUWE ENERGIE

We schrijven 2055. Het zoveelste apocalyptische script neemt een aanvang. De natuurlijke hulpbronnen van de Aarde zijn uitgeput en de wereld staat op de rand van een alles vernietigende oorlog. Maar temidden van al deze ellende is er ook nog hoop; diep onder de bodem van de Atlantische oceaan wordt een nieuwe energiebron ontdekt: praxilium.

DIVERS IN THE STORM

Snel gaan de grote energiemaatschappijen aan de slag om een boortoren te bouwen, maar deze is nog maar net in produktie of er volgt een mysterieuze ontploffing en de boortoren is vernietigd. Dit moet onderzocht worden, en wel door een durfal die er met twee medewerkers op uit gaat in een nieuwe type hi-tec duikboot met de codenaam S.T.O.R.M.

WATERWERELD

Eenmaal onder water blijkt het daar een drukte van belang te zijn. Van alle kanten wordt de boot en de bemanning bedreigd door haaien, magnetische mijnen, vallende stenen, dieptebommen, explosieve schelpen en vijandige duikers.

De enige hulp die de bemanning van de duikboot krijgt, is afkomstig van de boordcomputer, die met een sexy stem opdrachten uitdeelt en op mogelijke gevaren wijst. Haar waarschuwingen negeren heeft altijd een zekere dood tot gevolg, dus gehoorzamen aan de computer kan in dit geval alleen maar goede dingen opleveren.

OH JOY!

Na alle realistische duikbootsims is het een verademing om nu eens een spel te hebben waarin de duikboot alleen van buiten wordt gezien. Besturen van het ding is bijzonder makkelijk en er zitten zelfs duikers in die op dezelfde eenvoudige wijze bediend kunnen worden.

De duikboot heeft een grijparm om voorwerpen uit het water te plukken en een klein arsenaal aan vuurwapens om de eigen overlevingskansen te vergroten. Simpel is het spel echter bepaald niet, want de gevaren zijn overal aanwezig en de voorraden aan boord van de sub zijn beperkt.

DE SMAAK VAN WATER

Meer bijzonder dan de speelwijze zelf is de wereld onder water. Er zwemmen haaien en allerlei andere vissoorten rond. Er zijn schelpdieren, planten, rotsen, bommen, gevechtsduikers. Kortom: alles wat een mens onder water zou verwachten is aanwezig, en wel in de vorm van fraaie gerenderde graphics (die weer eens het uiterste van de computer verlangen, maar dat is weer een heel ander verhaal...).

Het uiteindelijke resultaat is alsof je in een reusachtig aquarium rondvaart dat me eigenlijk nog het meeste aan El-Fish deed denken, en dat niet zozeer vanwege de uiterlijke gelijkenis (El-Fish ziet er heel anders uit) maar vooral vanwege het gevoel dat beide programma's oproepen. Namelijk een gevoel dat je werkelijk onder water zit, en dat maakt dit onderwaterspel zeer de moeite waard.

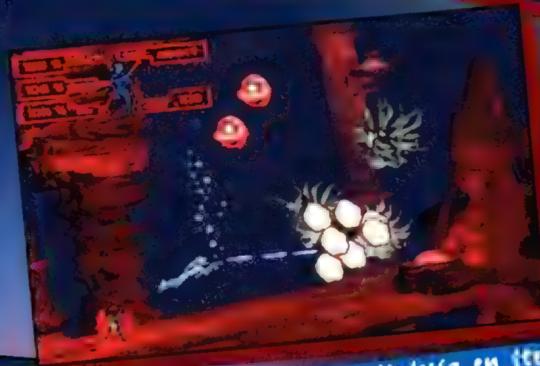
BUGGERS

Ter relativering nu even iets technisch. Storm bereikte de redactie in de vorm van 3 bèta-CD's waar duidelijk nog een hoop aan verbeterd moest worden. Opvallendste gebrek was wel dat m'n nieuwe superdeluxe Mach64 videokaart niks met het spel kon aanvangen. Het geluid deed het prima, maar het beeld ging telkens weer op zwart. Dit was des te vreemder omdat een niet bepaald wereldberoemde videokaart als de ARK het spel zonder problemen wel goed in beeld bracht. Maar ja, dat heb je nu eenmaal met bèta's.

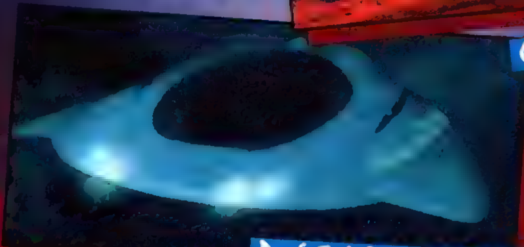
Ik ga er dan ook vanuit dat deze en andere probleempjes in de definitieve versie niet meer zullen voorkomen.



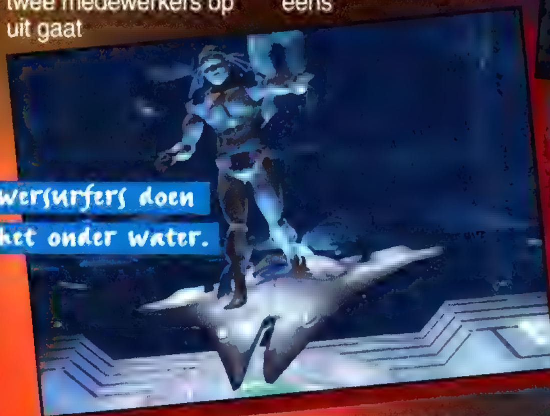
Die duikers worden haaienvoer!



Ontmoet Medusa en sterf.



De S.T.O.R.M. duikboot.



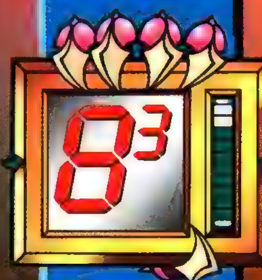
Powersurfers doen het onder water.

RAPPORT

GRAPHICS	8^8
GELUID	7^5
ORIGINALITEIT	8^5
SPEELBAARHEID	8^3

- ▲ Realistisch bewegende vissen
- ▲ Eenvoudige bediening
- ▲ Fraaie onderwater-graphics
- ▼ Apocalyptisch flut-verhaaltje

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,- Bfr. 2380
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb RAM, 13 Mb schijfruimte, joystick, muis, geluidskaart.
Fabrikant: American Softworks Corporation
Distributeur: PMR
Tel. 023-5420554



Een van de mooiere onderwaterspelen. De speelwijze is weliswaar traditioneel, maar prima in orde. De geluiden zijn heel aardig, maar de onderwaterbeelden, die zijn echt ... blubblubblub.

De Apache helicopter was al bekend van posters op bushokjes en reclamezuilen. Maar nu kan je er ook in vliegen - zonder in dienst te gaan.

Jane's Defence Information is een organisatie die al een eeuw lang niets anders doet dan informatie verzamelen over militaire hardware. Resultaten van dit werk worden gepubliceerd in allerlei boeken en bladen, zoals Jane's Defense Weekly, Jane's All the World's Aircraft, Jane's Radar and Electronic Warfare enzovoort.
De informatie die Jane's verzamelt is niet alleen van onschatbare waarde voor legers over de hele wereld, maar ook voor flightsimbouwers die zo accuraat mogelijk de realiteit willen nabootsen, want de gespecialiseerde gegevens die Jane's verzamelt, zijn in de meeste gevallen gewoon te koop in de boekhandel.

JANE EN HAAR MANNEN

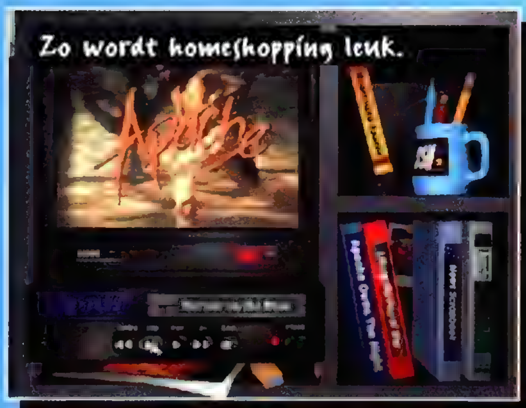
Van deze openheid wordt dankbaar gebruik gemaakt door de producent van Longbow, Andy Hollis. Eerder deed hij ervaring op met onder meer F19 Stealth Fighter en F15 Strike Eagle, en nog niet zo lang geleden (onder het merk Jane's Combat Simulations) Advanced U.S. Navy Fighters en Tactical Fighter.
Alles wat hij, en natuurlijk de andere betrokkenen, hebben geleerd over sims is nu samengevoegd in een game die zijn gelijke niet kent in de wereld van voor het publiek beschikbare digitale oorlogsvoering. In totaal is er dan ook veertig manjaren lang gewerkt aan de lancering van de AH64-D Longbow, in nauwe samenwerking met Jane's Defence Information.

REALISME

Hoe realistisch deze versie van de Apache gevechtshelicopter is, blijkt al meteen uit de filmpjes die tijdens de vlieglessen worden gebruikt; dat zijn namelijk authentieke reclamefilmpjes waarmee de fabrikant van de Apache militaire inkopers probeert over te halen toch maar eens een stuk of wat van die toestellen aan te schaffen. Een tweede indicatie voor het nagestreefde realisme valt te halen uit de diverse strijdtonelen waaruit de bureaustoelpiloot kan kiezen: voor de historische missies betreft dat Operatie Desert Storm, oftewel de Golfoorlog (Irak 1991) en Operatie Just Cause (Panama 1989).

OUDE TIJDEN SLECHTE TIJDEN

De nieuwe campagne die in deze sim zit, betreft een oorlog die tot nu toe nog niet is gevoerd, maar die niet geheel onwaarschijnlijk is te noemen: Russische troepen die de Oekraïne binnenvallen. Bij dit gegeven wordt er vanuit gegaan dat de Russische presidentsverkiezingen worden gewonnen door de nationalistische parlementsvoorzitter Vladimir Zhirinovsky, en zoals dat wel vaker


Zo wordt homeshopping leuk.


De vliegbasis.


Wie het eerst bij de zee is?


Maar thuis is het gras groener.


Het was een goede dag om te sterven.


Strijdtoneel Oekraïne.


View from a Cockpit.


Groeten uit Panama aan Zee.

AH-6
LONG


Het voeren van de Longbow.


Alleen de introfilm-copters zien er beter uit.




Denkend aan Panama...


Eentje voor de vrede.


Even bijtanken.


De stad bij nacht.

POWER TIP

Nog veel meer informatie over Jane's en de Apache is te vinden op internetadres www.janes.com/janes.html, www.ea.com/origin.html en ftp.ea.com.

4D
BOW

gebeurt met nationalisten, beschouwt zijn partij met name het nabije buitenland als eigen bezit.
Inmiddels weten we dat de presidentsverkiezingen zijn gewonnen door Boris Jeltsin, die het voorlopig nog steeds te druk heeft met de oorlog in Tsjetsjenië om een nieuwe strijd in en om de Oekraïne te beginnen. Desondanks moet je niet gek opkijken als na de Tsjetsjeniërs de Oekraïners aan de beurt zijn, want de nationalisten in Rusland zijn niet de enigen die met weemoed terugdenken aan de tijd dat Rusland en de Oekraïne deel uitmaakten van het uitgestrekte rijk dat de USSR werd genoemd...
Maar wat er ook in werkelijkheid gaat gebeuren, de Oekraïne ligt te dicht bij het Westen om de Russen er hun gang te laten gaan, en daar komt dus de bestuurder van de Apache-helicopter om de hoek kijken. Dankzij de hulp van Jane's is deze helicopter zo realistisch geworden dat iemand die de sim goed onder de knie heeft, in staat moet kunnen zijn om ook de echte versie van deze dodelijke vliegmachine zonder al te veel problemen te besturen. Ervaring met andere flightsims is dan natuurlijk altijd meegenomen, maar niet vereist.

JANE VOOR BEGINNERS

De 'tutorial' is gericht op spelers die nooit eerder hebben gevlogen. Alle benodigde onderdelen komen daarom uitgebreid aan de orde, van een uitleg over hoe je de heli moet starten tot en met de finesses van tactische en strategische oorlogsvoering. En maak je een fatale fout, dan zit een herkansing er, net als in de werkelijkheid, niet in: dood is dood (als je tenminste de piloot wilt saven, anders begin je gewoon overnieuw).
Behalve vliegen en strategie en tactiek leer je ook van alles over navigatie, sensoren, wapensystemen, instrumenten en wat zo eufemistisch 'defensieve tegenmaatregelen' worden genoemd, oftewel hoe sla je een aanval af en neem je wraak.

INSTANT ACTION

Voor degenen met weinig geduld staat er op de twee CD's ook een aantal 'Instant Action' missies, die de piloot zonder veel omhaal meteen aan het echte werk zetten. Denk niet dat Instant Actie in dit geval betekent dat je meteen kunt gaan vliegen en schieten. Het is altijd verleidelijk om meteen aan dit soort missies te beginnen, maar zonder verdere ervaring is de kans niet erg groot dat de speler dan ook zo'n missie succesvol zal voltooien. De bediening van een Apache heli is daarvoor toch echt iets te ingewikkeld en de kracht van de tegenstanders te realistisch.

In tegenstelling tot veel andere flightsims zit er ook geen cheat- of arcademode bij. Je bent realistisch of je bent het niet, moet de gedachte van de makers zijn geweest, en daar valt wat voor te zeggen.
Sterker nog, al het geweld in games als Doom of Quake kan uiteindelijk niet op tegen de huiveringwekkende ervaring van het voeren van een oorlog die binnen afzienbare tijd misschien werkelijk gaat uitbreken.

RAPPORT

GRAPHICS	9.0
GELUID	8.5
ORIGINALITEIT	7.0
SPEELBAARHEID	8.5

+ Zeer realistisch
+ Zeer goede instructies
− Zeer hoge systeemeisen
− VN in werkelijkheid minder slagvaardig

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2150
Realistische Systeemeisen: Pentium 100, 16 Mb RAM, 36 Mb schijfruimte, Quad speed CD-ROM, SVGA, Vesa 2.0, kwaliteitsjoystick.
Fabrikant: Jane's Combat Simulations
Distributeur: PMR
Tel. 5420554



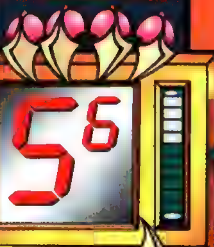
Prepare yourself. Met een snelle Pentium, honderd bladzijden handleiding en een kwaliteitsjoystick, want die heb je echt wel nodig om de 250 missies te overleven. Angstaanjagend realistisch maar daardoor ook, net als in het echt, niet voor iedereen geschikt.
BEN

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	6,0
ORIGINALITEIT	4,0
SPEELBAARHEID	4,0

- ▲ Mooie achtergrond
- ▲ Mooi bochtenwerk
- ▼ Wagens verschillen minimaal
- ▼ B-spel

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: Min. 486, 4 meg RAM, Vga video kaart en muis.
Fabrikant: Friendware
Distributeur: PMR
Tel. 023/5420554



Speed Haste doet me denken aan een B-film. Ze hebben wel gekeken hoe het moet maar het komt absoluut niet in de buurt van het echte werk. Het enige dat ik wel oké vind, is het bochtenwerk in sommige parcours. Verder is het maar een matig spelletje.
BAS

Speed Haste

De laatste tijd doe ik wel vaker race spelletjes en ik moet zeggen dat dat scheuren en crashen mij wel bevalt. Omdat ik in het echte leven geen rijbewijs bezit, zal ik me dan ook voorlopig met virtueel crashen en scheuren tevreden moeten stellen. Maar of ik tevreden ben met Speed Haste is nog maar de vraag.


Yes, een frontale crash.



Say no more.


Even een sandwich op de binnenplaats, hmmmm...


Even slippen naar de fotograaf.


Waar is het stuur?

DE WAGENS

Bij Speed Haste is het mogelijk om uit twee verschillende soorten wagens te kiezen. De éne is een stockcar en de andere een formule 1 wagen. Hoewel het er vanuit de cockpit van de Formule 1 wagens goed uitziet, rijden ze een stuk minder en klinken ze als een zwaar opgefokte bij.
De stockcars daarentegen klinken als echte racemonsters maar zien er [illegible] uit dan de [illegible] wagens [illegible] ligging is [illegible] slechter.
Nu ben ik de laatste tijd misschien een beetje verwend met racespellen maar ik vind dat er in dit spel weinig in te stellen valt. De wagens hebben een verschillend kleurtje maar dat is dan ook het grootste verschil. Ze rijden bijna gelijk en meer dan alleen het aantal ronden kiezen, is er niet bij.
Het zou juist wel prettig zijn als je zelf je wagen een beetje kon verbouwen aangezien de standaard wagens niet echt tof rijden, maar helaas, je moet het er maar mee doen.

DE PARCOURS

Hoewel je kunt kiezen uit manual of automatic schakelen, is er niet zo iets als een pro wagen voor de vergevorderden. Wat er wel is, zijn verschillende parcours met een verschillende moeilijkheidsgraad.
Er zijn acht verschillende banen en die voeren je, zoals zo vaak, of door steden of door bergen.
Ik moet zeggen dat de achtergronden er zeker niet slecht uitzien en dan speelden we (voor de plaatjes) nog wel met VGA kleuren in plaats van SVGA. De reden daarvoor is een lang verhaal en ik zal je er dan ook niet mee lastig vallen. De banen op zich zijn niet bijzonder en als er niet zoveel goeie bochten in zouden zitten, zou het snel gaan vervelen.

HET RIJDEN

Zoals gezegd zijn de verschillen tussen de wagens niet groot. De stockcars hebben niet zo'n hoge topsnelheid en raken eerder in een slip. De Formule 1 wagens gaan harder en slippen bijna niet.
De bolides reageren erg heftig op het stuur en dat is zeker in de wat moeilijker parcours nogal vervelend
Omdat de racemonsters niks speciaals hebben, rijdt het allemaal hetzelfde en dat is ultra saai.


De eerste die langskomt grijp ik.

TNN Outdoors Bass Tournament '96

Er zijn mensen die de hele dag staren naar een dobbertje heerlijk vinden. Nou, ik niet dus. Ik verveel me al na drie minuten. Eens zien of dit visspelletje mijn interesse wel kan vasthouden.



Daar moet toch ergens wel een mooi stekkie te vinden zijn.



Zo, eindelijk een lekker stekkie gevonden.

SPULLEN PAKKEN

Bij vissen denk je niet meteen aan actie en spektakel, maar je komt nog eens buiten de deur. Helaas betekent dat in een land als het onze dat je verplicht bent om je regenbroek, jas, zuidwester en paraplu mee te nemen. Je windscherm en kaplaarzen mogen ook zeker niet ontbreken. En dan moet je natuurlijk nog een lekkere stoel en eten en drinken meenemen (bier, chips en rondo's). Ooh ja, en vergeet je hengel niet. Nadat alles in je auto geladen is zul je een rot eind moeten rijden naar dat ene speciale visstekkie. Als je alles uitgepakt en uitgestald hebt kan het relaxen beginnen. En dan begint het natuurlijk te stortregenen en te stormen.

BLOTE KONT

Maar mocht je een hekel hebben aan slecht weer en aan al die andere vissers die jouw geweldige stekkie ook hebben gevonden dan is er nog maar één oplossing; TNN Outdoors Bass Tournament '96 voor op je PC.
Achter je kompjoeter is het droog en als je je raam dicht houdt, waait het ook niet. Eten en drinken staat beneden in de koelkast en als je wilt, kun je in je blote kont gaan vissen. Eens even een hengeltje uitwerpen om te zien of het ook leuk is om te doen.

GEHEIME MEREN

Bij Bass Tournament kun je niet zomaar je hengeltje uitgooien. Je zult eerst even naar de Lodge moeten om wat spullen aan te schaffen en op de kaart te kijken in welk meer je wilt gaan vissen. Tevens is het mogelijk om je hier op te geven voor een tournament. Er zijn zes verschillende meren waaruit je visjes mag halen maar als je in het tournament bij de top behoort, krijg je er nog twee geheime meren bij.

HIERRR VISSIE VISSIE

Bij dit spel zit je niet aan de wal maar staat er een motorboot tot je beschikking. Dat is ook wel nodig aangezien je op zoek zult moeten naar de vis. Als je die gevonden denkt te hebben, kun je op je visscanner zien of er ook echt wat rondzwemt.
Doe je met het tournament mee dan kun je met je vangst geld verdienen. Dat geld ga je natuurlijk niet gelijk opzuipen in een of andere havenkroeg maar daar koop je nieuwe en betere spullen voor.
Het is ook belangrijk om een snellere boot aan te schaffen zodat je sneller van visgrond naar visgrond kunt varen.
Het uitzicht vanaf je boot ziet er meestal niet zo uit als je zou verwachten als je op de kaart kijkt maar toch zijn de graphics zeker mooi te noemen.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	8⁰

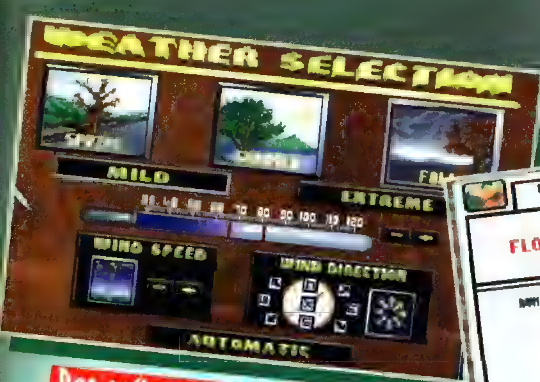
- ▲ Visscanner
- ▲ Je blijft droog
- ▲ Afwisseling
- ▼ Te kleine visjes, doe mij maar een barracuda

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 386 DX, 40 MHz, SVGA card, CD-ROM, 4Mb RAM, MS-DOS 5.0 of beter, muis.
Fabrikant: American Softworks.
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6223573

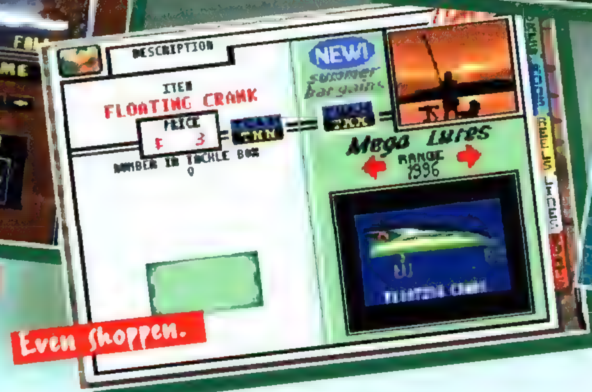


Het vissen zelf duurt net zo lang als gewoon vissen en het valt nog niet mee om een aan de haak geslagen vis ook daadwerkelijk binnen te krijgen. Ik kan niet zeggen dat ik me heb verveeld en ik ben nog droog gebleven ook.
BAS


Goed gereedschap is het halve werk.



Doe mij maar lekker weer.



Even shoppen.



Dit noemen we vissen in troebel water.

Olymp… G… At…



Shit, vergeten de discus los te laten.



Oeps, dat was geen kleiduif.



Rennen! De nieuwe PU ligt in de winkel.

Het is weer het jaar van de Olympische Spelen en we worden overspoeld met digitale versies van het toernooi der topatleten. US Gold brengt nu ook een SNES- en Game Boy-versie op de markt. Vier jaar geleden stelde dat niet zo veel voor, maar wie weet...?

GLAZEN VULLEN

Sportgames speel ik altijd met Thomas. Hij schuift dus braaf aan en neemt dus ook een SNES controlpad in zijn handen. Immers, sportgames speel je niet alleen, het gaat juist om de competitie! Onze cola is al op tegen de tijd dat de ontelbare namen van alle copyrighthouders en programmeurs en ontwikkelaars van het spel voorbij zijn gekomen. Je kan ze niet wegdrukken door op START te drukken en dat haat ik!

Maar goed, nadat de glazen opnieuw zijn gevuld, komt het optiescherm in beeld. Bij zowel de Game Boy- als de SNES-versie kan je kiezen tussen 'Play Game', 'Practice Event', 'Options' en 'Olympic Record'. De meeste opties spreken voor zich, verder kun je ook de moeilijkheidsgraad, muziek en sound FX instellen en kun je kiezen om tegen elkaar te spelen of om de beurt.

TIEN ONDERDELEN

Die laatste optie blijkt in de meeste gevallen een beetje overbodig maar dat leg ik nog wel uit.

Zowel de versie op de SNES als zijn draagbare 8-bit broertje bieden tien onderdelen van de Olympische spelen. Behalve de bekende 100-meter sprint, verspringen en hoogspringen zijn er de 110 meter horden, polsstokhoogspringen, de hink-stap-sprong, discuswerpen, speerwerpen, kleiduifschieten en boogschieten. Er missen dus nogal wat onderdelen maar ik kan me voorstellen dat bijvoorbeeld de marathon er niet bij zit want zoals bij alle atletiekgames moet je zo snel mogelijk achter elkaar op twee knoppen drukken en dat hou je geen 42 kilometer vol.

TECHNIEKEN

Over dat gedruk op die knoppen wilde ik het trouwens even hebben. Er zijn twee technieken: met de wijsvingers van zowel je linker- als je rechterhand of met de wijs- en middelvinger van één hand. Ik gebruik meestal de eerste techniek en Thomas doet het beter met de laatste.

Op zich lijkt dat niets uit te maken en dat is in sommige gevallen ook wel zo. Bij het hardlopen bijvoorbeeld hoeft je alleen maar zo snel mogelijk te rennen. Maar bij horden komt er meer bij kijken: je moet ook nog springen! Daar heb je in dit geval de richtingtoets voor nodig: bij elke horde moet je op 'omhoog' drukken om niet tegen het houten hekje te knallen.

Thomas heeft nog een hand vrij dus voor hem is dat geen probleem maar omdat ik alleen al twee handen nodig heb voor het rennen, is dat dus nogal lastig. Ik ben dus gedwongen om de enkelhandige techniek te gebruiken omdat je bij dit spel ook niet zelf de knoppen kan instellen waardoor ik bijvoorbeeld een andere toets zou kunnen gebruiken. Knap lastig dus.

TIK JE ROT

Over de gameplay valt verder weinig te zeggen. De 100 meter kun je alleen goed afleggen door je te barsten te tikken op de twee knoppen en dan heb je eigenlijk geen tijd om naar het scherm te kijken.

Veel moeite hebben ze bij US Gold trouwens niet gedaan om dat scherm echt interessant te maken: duffe jaren-tachtig graphics boeien mij niet meer zo.

De 110 meter horden is iets boeiender, niet dankzij de graphics maar vanwege het feit dat je ook nog moet opletten dat je niet tegen zo'n hekje loopt. Dat kost tijd en dus punten!

De longjump lijkt een beetje op een verkorte versie van de hordenloop: rennen met de


Sprong van niveau.


Hoezo horden?


Polsstokhoogspringen.

pic Summer Games

lanta 1996



Jank, snik, waarom gaat nou alles mis?

twee knoppen en zo dicht mogelijk bij de streep op 'omhoog' drukken is alles wat je kan doen.

SCHIETEN

Het enige dat afwijkt van deze speelwijze (het tikken en timen) zijn de schiet-oefeningen.
Met kleiduifschieten krijg je telkens twee kogels om het stuk klei uit de lucht te knallen. Helaas schieten ze alleen óf naar links, óf naar rechts. Bij andere spellen varieert de hoek nog wel eens in zowel horizontale als verticale richting.
De beste manier om te winnen op dit onderdeel is dan ook gewoon het vizier op een vaste horizontale plek te houden en alleen naar rechts of naar links te bewegen afhankelijk van waar de nepduif naar toe suist. Wat een sport!
Ook boogschieten heb ik weleens beter gezien. Bij de meeste spellen heb je een vizier waarmee je op het doel richt. Het vizier zwalkt een beetje (blijkbaar hebben topsporters geen vaste hand) en de windrichting en de windkracht hebben invloed op de richting waar de pijl op zal gaan.
Dat zwalken hebben ze er wel ingestopt en volgens de handleiding hebben de windkracht en windrichting ook invloed op de score maar dat blijkt helemaal niet zo te zijn als je richt. Het enige dat je hier hoeft te doen is dus te wachten totdat het vizier per ongeluk door de roos van de schietschijf gaat en dan snel de pijl af te schieten. Nogmaals: wat een sport!

SAMEN?

Dan nog even terugkomen op dat samenspelen: je kan (op de SNES natuurlijk) slechts tegelijk spelen bij de 100 meter sprint en de 110 meter horden. En dan alleen als je in de finale komt. Je hebt namelijk drie ronden die je allemaal moet winnen om in de finale te komen. Alleen als je daar bent aangekomen en je speelt met 1-4 spelers dan mag je samen rennen. Jammer jammer jammer.

De competitie heeft het nakijken.



Mijn uitgeputte vingertjes leveren brons op.

RAPPORT	GAME BOY	SNES
Graphics	7,5	5,5
Geluid	5,0	5,5
Originaliteit	5,0	5,0
Speelbaarheid	5,5	4,5

Game Boy

- ▲ Vingervlugheid vereist
- ▲ Graphics behoorlijk
- ▼ Vervelend spel
- ▼ Matige gameplay

GAME BOY
Prijs: ƒ 79,- Bfr. ca. 1450
Fabrikant: US Gold
Distributeur: CD Contact Data
Tel. 077-4773701

Eindcijfer: 6,0

De graphics zijn voor de Game Boy nog zeer behoorlijk te noemen, maar verder is het matig. Een beetje doping had het spel wel kunnen gebruiken.
BJØRN

SNES

- ▲ Voor vlugge vingers
- ▼ Vervelend spel
- ▼ Jaren tachtig graphics
- ▼ Alleen samen spelen in de finale

SNES
Prijs: ƒ 139,- Bfr. ca. 2500
Fabrikant: US Gold
Distributeur: CD Contact Data
Tel. 077-4773701

Eindcijfer: 5,1

Je zult het wel hebben begrepen: ik ben niet echt enthousiast over Olympic Summer Games. Zowel de graphics, het geluid en de gameplay zijn, zeker waar het de SNES beterft, tragisch verouderd. Het lijkt wel of de tijd minstens vier jaar heeft stilgestaan.
BJØRN

Films over drugs en huurmoordenaars gaan er bij de meeste mensen altijd goed in. En spellen over hetzelfde onderwerp? Ja, die ook!


Sta nou sti-hil.

ZWETEN

Max Garner, de Amerikaanse equivalent van misdaadverslaggever Peter R. de Vries, zit in de problemen. Hij had namelijk een afspraak in de sauna (of all places) met Tony Marcos, een grote drugsdealer, om een dubieus filmrolletje te ruilen voor informatie.
Max zat al een tijdje naast Marcos te zweten in de sauna toen hij besloot om hem toch maar aan te spreken. Hij raakte Marcos schouder aan en Marcos viel om: dood. Het leek Max verstandig zo snel mogelijk het zweetpand te verlaten, maar hij werd achterna gezeten door de bodyguard van Marcos.
Tony Marcos was lid van de criminele organisatie Elite. Deze organisatie is opgericht door drie mannen: Lev Kevork (zakenman), Paul Lagrange (politicus) en Tony Marcos. Onder het motto 'wij komen op voor de zwakkeren' heeft dit even illustere als duistere trio een tijd lang hun gang kunnen gaan.
Dat de bodyguard van Marcos hem op de hielen zit is niet Max' enige probleem, ook de politie bestempelt hem als de dader van de moord en wil hem graag nader aan de tand voelen.


Even m'n tarantula voeden.

REAL TIME

Urban Runner is een thriller/adventure dat zich helemaal in real time afspeelt. Da's mooi zul je denken, en dat is ook zo, maar voor de gameplay is 't even wennen. Je kunt dus niet lang nadenken over beslissingen want voordat je het weet, heb je een loop in je mond en vraag je je af waar je achterhoofd is gebleven.
Het grootste gedeelte van het spel bestaat uit gefilmde beelden, alleen daar waar je iets kunt oppakken of iets dergelijks zijn er getekende achtergronden met daarop gefilmde personen, a la Gabriel Knight: The Beast Within. Dat betekent dus dat ieder stuk dat je loopt een filmpje is en dat je bijna het gevoel krijgt in een speelfilm te zijn beland.
Dit betekent ook dat Max bepaalde handelingen automatisch doet, zoals bijvoorbeeld een deur openen. Dit is prettig, nu hoef je niet steeds al die onnodige handelingen te herhalen. Iets minder geslaagd vond ik dat je niet door de stukjes film kon heenklikken, tenslotte kun je een videofilm ook doorspoelen. Dit is vooral irritant als je van hot naar her moet rennen in hetzelfde gebouw. Elke keer zie je dan weer die gangen en weer dezelfde handelingen.
Bepaalde gedeelten van het spel speel je niet met Max, maar met een van de andere figuren. Zo kun je bijvoorbeeld als Adda op de redactie van de krant de Sierra Gazette rondlopen en daar wat klussen voor Max doen.

ZENUWSLOPEND

Vooral het begin van het spel is zenuwslopend. Je zit in een soort kantoorgebouwtje en wordt achterna gezeten door Max z'n bodyguard. Tegelijkertijd moet je de uitgang vinden, iets doen met een stoppenkast en ondertussen ook het gebouwtje verkennen want een adventure zou geen adventure zijn als de aanwijzingen niet her en der verspreid zouden liggen.
Je hebt een voordeel. De gewapende man heeft een gebroken been, dus hij loopt niet zo heel snel. De spanning wordt nog eens opgevoerd doordat er af en toe een klein schermpje boven in het beeld verschijnt waar je de 'bad guy' in ziet lopen en vooral zeer boos hoort kreunen en steunen. Het enige dat je dan dus kunt doen, is heel hard wegrennen en nadenken hoe je uit dit wespennest komt.
Uiteindelijk komt Max veilig uit het gebouwtje en gaat snel naar huis,


Les 1 in pistoolschieten over de telefoon.



URBAN R
Lost in

je denkt even rust te hebben, maar nee, voor je het weet staat The Eraser voor de deur; ook al iemand die 't op je voorzien heeft.

JOKER

De makers hebben ook ingezien dat je tijdens het spelen vaak 'dood' zult gaan, dus is er een 'try again' mogelijkheid in het spel ingebouwd om te zorgen dat de speler van zijn/haar fouten kan leren via een optie waarbij je de laatst ondernomen actie nog eens kunt bekijken. Dit samen met de joker-optie, waarin je vage hints krijgt van een hele onaardige man, maakt dat het spel goed speelbaar (maar moeilijk) is. Per gedeelte krijg je drie jokers, zijn ze op dan heb je pech. Lastig is dat de jokers in bepaalde delen van het spel niet gebruikt kunnen worden.

POWER TIP

Documentenliftje openen? Nadat je de stap hebt geplaatst ga je terug naar de documentenlift en druk je op de volgende knoppen: rood, rood, groen, rood. Je krijgt een gedeelte van de handleiding van de waterpomp. De rest van die handleiding ligt onder een bankje (waar anders).

OPPOSITIE

Max komt tijdens het zuiveren van zijn naam zo'n dertig andere personen tegen. Een aantal van die figuren is Max liever kwijt dan rijk. Zo komt Max de knappe 27-jarige Duitse studente Adda tegen die hem wil helpen, maar er een verborgen agenda op na houdt in de vorm van een liefdesrelatie met een lid van Elite. Een van de meer kleurrijke figuren is The Eraser, de (on)gezellige dikke rechterhand van Paul Lagrange (onderbaas van Elite). The Eraser wordt na de dood van Lagrange een geduchte tegenstander van Max. De meest irritante tegenstander is wel inspecteur Gaston van Dale die er heilig van overtuigd is dat Max de moordenaar is van zowel Marcos als Legrange.

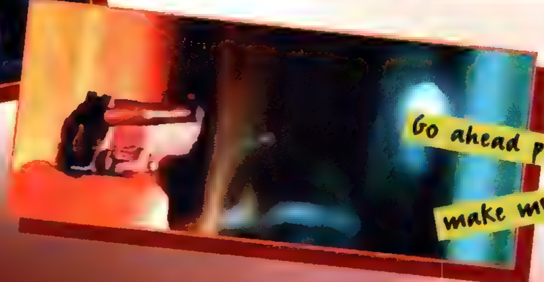

Even wat oorprut weghalen.


Gatverdamme.


Waar doet 't pijn?


Euh, mag ik in een ander spelletje?


Listen very carefully i'll say this only once.


Go ahead punk make my day.

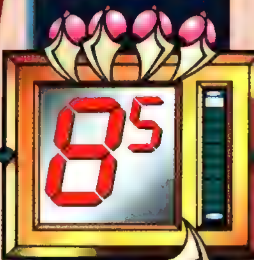
Bad guys willen er ook goed uitzien.

RAPPORT

GRAPHICS 9°
GELUID 8°
ORIGINALITEIT 9°
SPEELBAARHEID 8°

▲ Moeilijk
▲ Mooi gefilmd
▼ Niet snel moeilijk
▼ Niet door de filmpjes heen te klikken

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,- Bfr. ca. 2150
Systeemeisen: Pentium 75, Windows 3.1 of Windows '95, Double speed CD-ROM, 8 Mb RAM, SVGA, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Sierra
Distributeur: Atoll Soft
Tel. 030-2416016



Een mooie thriller. Als in Hitchcock's tijd drugs een 'hot issue' was geweest, had hij waarschijnlijk een film als Urban Runner gemaakt.
LAURA

RUNNER
Town

review

Pinball 3D VCR

Flipperen op de computer is erg moeilijk voor mij. Ik ben gewend om flink tegen een kast te schoppen en op de glasplaat te rammen. Helaas, als je dat met je PC doet, kun je zeer snel een nieuwe aanschaffen.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	8°

- Speelt prima op een 486
- 3D is veel toffer
- Geheel Nederlandse software
- Video-opnames van je game

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 69,95 Bfr. ca. 1275
Systeemeisen: 486DX, 4Mb geheugen, svga kaart, geluidskaart, Single speed CD-ROM, 8Mb harde schijf, MS-Dos 5.0.
Fabrikant: R & P Electronic Media
Distributeur: Artware International
Tel. 018-2611641

7^2

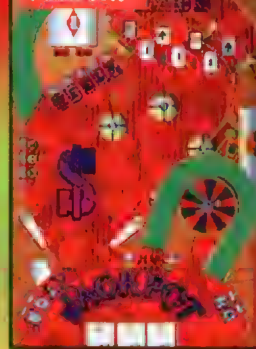
Een viertal oude kasten in een nieuw jasje. Maar het is wel een mooi jasje. Toen deze kasten nog 2D waren, speelde ik ze ook met veel genoegen. Maar nu zijn ze dan eindelijk zoals ik ze altijd heb willen hebben; in 3D.
BAS

SNEL EN SIMPEL

Het starten van het spel kan niet simpeler en sneller. CD-ROM in je drive en dan D: install en boem spelen maar. Zalig, dat 't nou eens niet uren duurt voordat je een spel kunt starten. Dit spel vraagt nou eens geen hard-core systeemeisen en dat is voor de verandering ook wel weer eens leuk.
Goed snel maar aan het spel begonnen. De vier kasten. Hé, maar deze heb ik al een keer gespeeld, riep ik gelijk. Kick-off, Tarantula, Jackpot en Jailbreak [illegible] een paar bekende oude kasten te zijn maar dan in 3D. Kick-off is voor voetballiefhebbers met een zuiver schot, Tarantula probeert je in d'r nest te krijgen, Jackpot geeft je een kans op een ongestoord leven als miljonair en mocht je in Jailbreak terechtkomen dan is het belangrijk om zo snel mogelijk uit de gevangenis te ontsnappen.
Het is op zich geen slecht idee om deze kasten te upgraden, alleen moet je er dan wel iets extra's bij doen. Alleen een paar oude kasten in 3D uitbrengen is niet genoeg. Ze zullen toch echt met iets aparts op de proppen moeten komen. Nou, en dat hebben ze dan ook gedaan!

ZOOITJE BALLEN

Om te beginnen hebben ze de muziek wat hipper gemaakt. Het is de oude tune maar dan aangevuld met wat andere muziek en er zijn wat betere geluidseffecten in het spel. Er kan met acht man gespeeld worden en je statistieken kunnen uitgebreid per spel bekeken worden.
Maar [illegible] toffe is dat het spel een ingebouwde spel-opname heeft. Je kunt je beste of je slechtste game nog eens bekijken op de video. In een video 'opbergkast' kun je verschillende spellen opslaan zodat je eindelijk eens meer kan laten zien aan je vrienden, dan alleen maar je high-score. Of, als je het erg slecht hebt gedaan, om te zien waar het nou precies mis ging.
Ook de multibal mode is [illegible] mode, omdat het nogal [illegible] Toch maar even met het PU Headquarter bellen of we daar wel verzekerd voor zijn.


Beetje goed in kaarten?



Die rechter lijkt me niet makkelijk.



Probeer hier maar uit te komen!



Kom in m'n nest schatje.





Schiet in het goal en win.



Als ie valt ben je rijk.



Opstopping.

En dat is één.

Oops!

Wat gebeurt hier?

Kareeeeem!

Zo doen we dat.

Stuur je antwoord op en win een foto van Andreas.

Daar sta je dan....

Kijk mam zonder handen.

Lukt het Crystal Dynamics om met Slam 'n Jam '96 het succes van '95 voort te zetten en het Electronic Arts/NBA-achtpaar definitief van de 32-bit baskettroon te stoten? Deze maand de Saturn versie onder de loep.

RAPPORT

GRAPHICS	6°
GELUID	5°
ORIGINALITEIT	5°
SPEELBAARHEID	5°

▲ Kareem en Magic
▼ Geen NBA
▼ Verouderd
▼ Commentaar klopt niet

SATURN
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Crystal Dynamics
Distributeur: BMG Nederland
Tel: 035-6256256



Koop NBA Action, -Shootout of Live en laat Slam 'n Jam lekker wegrotten in de kast van de gameswinkel. Krijg je 'm per ongeluk toch cadeau van oma, laat de verpakking er dan gerust omzitten. Kan je altijd weer ruilen voor een echt spel!

ANDREAS

DIEPTEPUNT

Vorig jaar bracht Crystal Dynamics Slam 'n Jam '95 uit voor de 3DO. En hoewel er natuurlijk maar drie man en een paardekop dit systeem onder de beeldbuis hebben staan, gonsde het in de gamewereld van opwinding. Dit zou wel eens het beste basketbalspel ooit kunnen zijn!
Maar het gonsde niet lang. Al snel werd S&J '95 ingehaald door de krakers NBA Action, -Shootout en - Live op respectievelijk Saturn en PlayStation en verdween Crystal Dynamics achter de basketbalschermen.
Maar terwijl wij vrolijk achter onze NBA-games zaten te slammen en te jammen, ploeterden de programmeurs aan een Slam 'n Jam '96 voor de 32-bit systemen. Helaas met weinig succes, want vooruitgang lijkt nauwelijks geboekt. Hoewel het bedrijf ons regelmatig met titels om de oren slaat (onder andere Samurai Shodown en Gex komen uit hun stal!) hebben ze met dit spel een waar dieptepunt bereikt.

ZERO TACTICS

Dat de producers van Crystal Dynamics grote fans zijn van de LA Lakers is duidelijk: de twee sterren, die op de court proberen te schitteren, zijn de inmiddels overjarige Magic Johnson en Kareem Abdul Jabar. Rond dit tweetal is een teampje opgebouwd; de 'allstars', waarmee je je door de play-offs en het season heen mag dribbelen.
Als ik in de overmaatse schoenen van Kareem of Magic stond, zou ik me doodschamen om gefeatured te zijn in zo'n ondermaats spel. Naar superdunks, vliegende spelers en brekende baskets kan je fluiten.
Na een paar balletjes is de tactiek wel duidelijk: Je passt de bal van Kareem naar Magic, drukt op de turboknop en racet naar de vijandelijke basket. Daar druk je op shoot en hopla: Magic verhoogt de stand met twee punten. De tegenstander doet hetzelfde en zo sta je een kwartier later netjes 106-106. Blokken en stelen is er eigenlijk niet bij: of het lukt niet, of de scheids fluit een foul en krijgt de tegenstander alsnog z'n puntjes binnen.

MINPUNT: DRIEPUNT

Wat ik het leukste vind bij de NBA-games en in dit spel zwaar mis, zijn de driepunters. Vaak kan je, als je goed mikt, op het juiste moment springt en dan weer (timing is alles) loslaat, drie punten binnenslepen. Bij S&J mist dit gevoel. Soms gaat ie erin, dan weer niet, logica, timing en skills lijken hier niet echt veel invloed op te hebben.
Dit gemis draagt niet echt bij aan de feeststemming. Tel daarbij op dat de graphics stammen uit ver vervlogen tijden en het geluid eerder op je lachspieren werkt dan op de spieren in je vingers (het lijkt namelijk wel of de commentator een hele andere wedstrijd voor zich ziet dan jij!) en je weet dat je dit spel beter kan laten staan.

SLAM 'N JAM '96

FORT BOYARD

Op een klein eiland voor de kust van Frankrijk ligt een fort. Dit fort is meerdere keren op de TV geweest. Nee, niet in een oorlogsfilm, maar in een spelprogramma; dit fort heet namelijk Fort Boyard.



Deze ouwe knar stelt moeilijke vragen.



Nog zes sleutels te gaan.



Nou, Bas wie heb je nodig?

SCHATKAMER

De deelnemers komen via een rubberbootje op het eiland om in het fort een aantal tests te ondergaan (binnen 75 minuten) en zo zeven sleutels te bemachtigen die leiden naar een schatkamer. Heb je al dollartekens in je ogen?

MET Z'N ALLEN STA JE STERK

Je speelt het spel in een team en ieder teamlid heeft zo z'n eigen kwaliteiten; de een is sterk, de ander hard of slim.
Voordat je met een test begint, vertelt Bekende Nederlander Bas Westerweel je nog even welke vaardigheden nodig zijn om de test met goed gevolg af te leggen zodat je kan beslissen welke speler je het best kunt [illegible] een test te doen. Haal je de test niet binnen die tijd dan word je opgesloten en speelt jouw deelnemer pas weer mee als hij uit de gevangenis gehaald is. Gelukkig is er een manier om dit te omzeilen door op de spatiebalk te drukken voordat de tijd om is. De deelnemer rent dan de kamer uit en blijft dan gewoon in het spel.

TWINTIG PROEVEN

De tests kunnen bestaan uit een muur beklimmen, een rekensom oplossen maar je kunt bijvoorbeeld ook van een toren af bungee-jumpen om als 'n James Bond op het laagste punt de sleutel te pakken te krijgen.
Al met al zijn er twintig verschillende proeven van bekwaamheid af te leggen. De meeste van die tests zijn behoorlijk moeilijk, maar gelukkig zijn er ook makkelijkere zodat de moed niet gelijk in je schoenen zinkt.

PROBEREN MAAR

Het is niet altijd even duidelijk hoe de besturing, die je voor een bepaalde test nodig hebt, werkt. Het spel wordt helemaal bestuurd met de muis, dus meestal begin je maar met wat te klikken. Heeft het resultaat dan heb je mazzel zo niet dan heb je pech want de tijd loopt door.
Er is wel een uitgebreide help-optie maar helaas kun je die niet tijdens het spel gebruiken. Dus zul je moeten wachten totdat je klaar bent en dan kijken hoe het werkt, of zo slim zijn om voor je de opdracht begint, hulp te vragen en aantekeningen te maken.

TIJGERS EN SLANGEN

Je kunt het spel spelen met meerdere spelers. Een speler voor ieder teamlid. Wat ik jammer vind is dat er geen multi-player optie opzit, zodat je of via een modem of via een nul modem kabel meerdere teams tegen elkaar kunt laten strijden. Juist een spel als dit lijkt mij er uitermate geschikt voor.
De tests worden afgewisseld met korte filmpjes die meestal gaan over de overige bewoners van het fort. Deze filmpjes zien er mooi uit. Zo lopen er een stel lief uitziende tijgers rond, maar ook wurgslangen. Enkele dieren worden ook gebruikt in de tests. Zo moet je door een doolhof van gangen kruipen en de uitgang zoeken. Regelmatig stuit je dan op ratten en slangen.

Zal ik deze puzzel op tijd af hebben?

Het winnende team!

Die stomme knikker wil niet zoals ik wil!



Muurtje beklimmen, no sweat.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	7°

▲ Nederlands gesproken
▲ Leuke tussenfilmpjes
▼ Help kun je niet tijdens het spel bekijken
▼ Geen multi-player optie

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486 DX, 8 Mb RAM, Double speed CD-ROM, geluidskaart, SVGA, muis.
Fabrikant: R & P Electronic
Distributeur: Artware International
Tel. 018-2611641



Zelf heb ik gemengde gevoelens over dit spel; ik ben namelijk nog niet het [illegible]

gearheads

Gearheads is zoiets als schaken voor mafkezen die niet van schaken houden. Nou, ik ben een mafkees en ik hou niet van schaken. Komt dat even goed uit.

GESCHIFT SPEELGOED

Gearheads speel je op een soort schaakbord. De schaakstukken zijn een twaalftal compleet geschifte opwindbare speelgoedjes en je speelt op vier verschillende speelvelden. Net als bij stratego zet je de verschillende stukken tegen elkaar in. De bedoeling is om jouw speler naar de andere kant te krijgen. Als dat lukt krijg je een punt. Wie het eerst eenentwintig punten heeft, wint het spel. Het is dus meer een soort schaakstrategoéénentwintigen. Het spelen gaat als volgt; je neemt uit je speelgoeddoos (een soort inventory) een character. Met je pijltjestoetsen plaats je die op de plek waar je 'm wilt hebben, wacht tot de opwindmeter ver genoeg is en dan laat je los. Nadat je hebt losgelaten, heb je geen controle meer over de bewegingen. Laat je de opwindmeter niet ver genoeg opwinden dan kan het zijn dat jouw speelgoedje halverwege stopt met wandelen en je tegenstander jouw speeltje over jouw eigen lijn kan duwen, en zo een extra punt maakt.

DE SPEELGOEDKIST

Laat me de hoofdrolspelers even aan je voorstellen:

Big Al: de grootste en de sterkste, duwt iedereen van het speelveld. Zeer goed tegen een aanstormende horde speelgoed.
Clucketta: deze kip legt eieren waaruit het kuikentje Small Fry tevoorschijn komt. Dit jochie is samen met zijn moeder altijd goed voor een paar punten.
Deadhead: een fan van de hippie band The Gratefull Dead en dus erg eng. In staat om ieder speelgoedje van schrik om te laten keren.
Disasteroid: niet de snelste maar wel de grootste sloper. Hij schiet alles en iedereen van het speelveld.
Handy: dit handige handje windt je gestopte speeltjes weer op en is nog razendsnel ook.
Kangaruffian: een goeie verdediger, slaat iedereen neer met zijn uitschuifbare bokshandschoen.
Krush Kringle: een uit de kluiten gewassen kerstman. Als hij met zijn vuisten op de grond slaat, maken alle speelgoedjes in de buurt rechtsomkeert.
Orbit: deze, door hoog intelligente aliens bestuurde UFO, kan tegenstanders ontwijken. Een snelle jongen.
Presto: een goochelaar die zichzelf kan laten verdwijnen om daarna ergens anders weer op te duiken. Erg verwarrend voor je tegenstanders.
Small Fry: Clucketta's kleine kuikentje, verschijnt alleen als een ei uitkomt, hij zal dan snel naar de rand waggelen.
Walking Timebomb: als deze jongen zonder energie komt te zitten, maakt ie zich zo kwaad dat ie zichzelf opblaast van woede. Alle speeltjes direct om hem heen zullen dan ook ontploffen.
Zap-Bot: ieder speeltje op zijn weg zal onder stroom komen te staan. Bijzonder goed tegen de grote jongens.
Ziggy: een zeer snel insekt. Als hij echter een ander speeltje tegenkomt, draait hij zich op z'n rug. Pas als er weer een speeltje langskomt, wordt hij weer op z'n pootjes gezet.
Kortom, een compleet waanzinnig en volkomen maf spel dus. Need I say more?

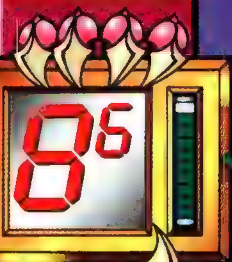
POWER TIP
Gebruik de Disasteroid tegen Clucketta.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	9⁰
SPEELBAARHEID	8⁵

- Erg melig
- Zeer mooie graphics
- Verborgen levels
- Powerups

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 65,95 Bfr. ca. 1250
Systeemeisen: 486DX, VGA, 8 Mb RAM, 11 Mb Vrij op harde schijf, CD-ROM drive, Soundblaster of compatible soundcard, muis.
Fabrikant: R/GA Interactive en Philips.
Distributeur: Philips
Tel. 06-8406



Gearheads is grappig, idioot, moeilijk en uitgebreid. Wat wil je nog meer? Nee, laat eigenlijk maar, ik wil het helemaal niet weten.
BAS


Kentucky Fried Gearhead.


Small Fry in trubble.


Loop niet in een valkuil.



De speelgoeddoos.


Have a shocking Christmas.



Dit spel vraagt nogal wat van je hardware. De maximale installatie eist maar liefst 279 Mb. Speel je rechtstreeks vanaf de disc dan is 5 Mb genoeg maar je krijgt dan niet alles te zien en te horen.

War College is niet zo zeer een spel als wel een historische overzicht van een aantal wereldberoemde veldslagen.
Het is mogelijk om tot in detail deze veldslagen uit te pluizen. Maar mocht je dan zoiets hebben van; 'dat had ik heel anders aangepakt', dan kan dat. Kies een kant en speel de slachtpartij na. Dit keer heb jij de touwtjes in handen.
Zeer geschikt voor liefhebbers van historische veldslagen die zichzelf te oud vinden om met speelgoed soldaatjes te spelen.

BAS

The War College

The War College • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 99,95 Bfr. 1999 • Fabrikant: Gametek • Distributeur: PMR • Tel. 023-5420554

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 7,5 SPEELBAARHEID: [illegible]

VIRTUAL GOLF



Wat is er in hemelsnaam met de golfsport aan de hand? De afgelopen maanden alleen al zijn er handenvol van deze games op de markt verschenen. Golf lijkt een ongekend populaire sport als je het vergelijkt met de hoeveelheid releases van andere sportgames, maar waarom ken ik bijna niemand die het regelmatig speelt? Het zal ongetwijfeld aan het volk liggen waar ik mee optrek. Dit keer doet het team van Core Design een poging om deze elitesport (zoals velen het nog steeds zien) in de picture te brengen en het resultaat is niet onaardig.
Behoorlijke graphics, vloeiende bewegingen en genoeg opties, zoals een goed potje golf betaamt. Funny, maar niks nieuws onder de zon.



SKATE

Virtual Golf • PlayStation • Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2150 • Fabrikant: Core Design • Distributeur: US Gold • Tel. 0033-141000670

GRAPHICS: 7,9 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 5,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

Alien Incident • PC CD-ROM Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450 • Fabrikant: Gametek • Distributeur: PMR • Tel. 023-5420554

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

Alien Incident

In Alien Incident wordt de hoofdrol gespeeld door een knaapje genaamd Benjamin. Benjamin's verhaal begint op een duistere Halloween nacht. Zijn oom, een uitvinder, heeft een machine gemaakt om door Worm Holes te reizen (tunnels waardoor je je heel snel door de ruimte kunt verplaatsen).
Maar de uitvinding van oom had een noodlottige uitwerking. In plaats van zelf naar hogere sferen te vertrekken, kwam er een stel aliens doodleuk onze ruimte binnenstappen. Zij hadden de opdracht om oom te kidnappen en dat gebeurde dan ook.
Nu is Benjamin opzoek naar een manier om z'n oom te redden en tegelijkertijd de aliens terug te sturen naar waar zij vandaan kwamen.
Tja, het verhaal is niet bijzonder en dat is 't spel ook niet.

BAS

SimLife • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 29,95 Bfr. ca. 540 • Fabrikant: Maxis • Distributeur: Nemesoft • Tel. 023-5311241

GRAPHICS: 6,5 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

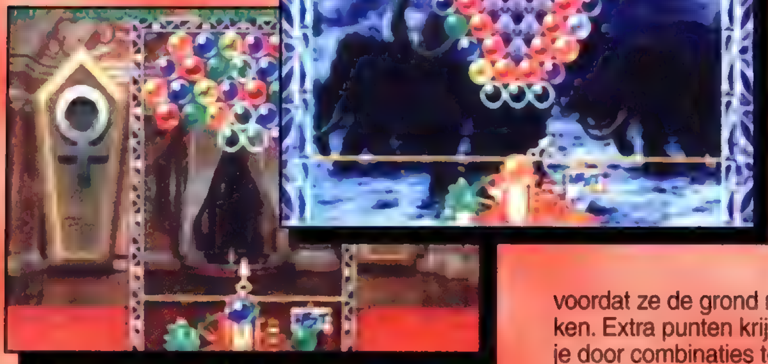


SimLife probeert je inzicht te geven in klimaat, voedselketens en genetische informatie van planten en dieren. De bedoeling is je eigen wereld te scheppen waarin je planten en dieren uitzet. Vervolgens kun je bekijken of je wereld 'levensvatbaar' is.
Behalve dat je zelf aan de gang kunt gaan, kun je ook scenario's spelen. Deze zijn behoorlijk moeilijk en kosten een hoop geduld en tijd. Wil je het jezelf nog moeilijker maken dan kun je een moeilijkheidsgraad instellen of rampen veroorzaken. Een van de geinigste rampen is de mens; funest voor de meest uitgebalanceerde wereld.
Leuk dat Maxis een spel als dit opnieuw uitbrengt voor een schappelijk prijsje. Alleen jammer dat ze, toen ze toch bezig waren, er niet nog iets aan hebben toegevoegd, meer up to date graphics bijvoorbeeld.

LAURA



SIMLIFE



Bust-A-Move 2

In de kroeg waar Thomas en ik al zo'n 6 jaar wekelijks flipperen, staat ook een kast met Bust-A-Move. Koel spel, een beetje Tetris-achtig en je kunt het met z'n tweeën spelen. Meestal zijn we aan 't flipperen maar ik heb het vaak genoeg gespeeld om te zien dat er geen verschil is tussen Bust-A-Move 2 voor de PlayStation en de versie op de Arcade-kast in ons café. Een gaaf en verslavend spel dus met overzichtelijke graphics en nerve-wrecking actie. De bedoeling is dat je groepjes bollen vormt met dezelfde kleur voordat ze de grond raken. Extra punten krijg je door combinaties te maken van meer dan vier bollen of dat je door een kleurgroep bollen te vernietigen in een soort kettingreactie nog meer bollen vernietigt van een andere kleur. Fun voor jong en oud. (sorry, ik ga even braken van deze Bart Smit uitspraak).

BJØRN

Bust-A-Move 2 • PlayStation • Prijs: ƒ 119.95 Bfr. ca. 2150 • Fabrikant: Namco • Distributeur: Columbia Tristar • Tel. 035-6250720

GRAPHICS: 7,5 **GELUID:** 7,5 **ORIGINALITEIT:** 8,8 **SPEELBAARHEID:** 9,0

Panzer General



Tussen alle op fictie beruste games die vandaag de dag op de markt te verkrijgen zijn, zit soms een game die op ware feiten gebaseerd is.
Zo ook Panzer General, waarin je gezagvoerder bent over de Duitse troepen tijdens de welbekende Blitzkrieg in 1939. Het Duitse Rijk aan het begin van hun wereldtoernee zeg maar. Blijkbaar zijn er nog genoeg freaks die dit soort gebeurtenissen willen reconstrueren. Deze strategische oorlogsgame is dan ook puur voor de 'liefhebbers' (mits zij de slechte graphics op de koop toe nemen), maar hoe strategisch en weldoordacht het spel ook mag zijn, mij hangt dit verdeel en heers-concept al vrij snel de keel uit. Terug de kast in, snel!

SKATE



Panzer General • Playstation • Prijs: ƒ 119,- Bfr. ca. 2150 • Fabrikant: Mindscape • Distributeur: CD Contact Data • Tel. 077-4773701

GRAPHICS: 4,5 **GELUID:** 6,0 **ORIGINALITEIT:** 5,0 **SPEELBAARHEID:** 5,5

A-IV Evolution Global • PlayStation • Prijs: ƒ 120.95 Bfr. ca. 2360 • Fabrikant: Artdink • Distributeur: Columbia Tristar • Tel. 035-6250720

GRAPHICS: 3,0 **GELUID:** 4,0 **ORIGINALITEIT:** 6,5 **SPEELBAARHEID:** 7,5

A-IV Evolution Global



A-IV Evolution Global heette oorspronkelijk A-Train. Achteraf dachten de makers met een titel als A-Train misschien de indruk te wekken dat dit spel alleen over treinen zou gaan en dat wilde men voorkomen. De titel werd dus veranderd en terecht, want A-IV gaat verder dan treinen alleen.
In een Sim-City-achtige omgeving bouw je aan je eigen openbare infrastructuur. Buslijnen, treindiensten, metrotunnels, zorg er maar voor dat je passagiers gelukkig blijven en de lijnen rendabel. Dat stimuleert namelijk de economische groei van de steden die in jouw sector liggen. Voor je het weet ontwikkelt een plattelandsdorp zich tot een heuse Metropool. Het is alleen jammer dat de SNES versie vrijwel letterlijk is gekopieerd. Verwacht daarom geen hoogstaande graphics. Verder is het een nogal saai spel, alleen weggelegd voor de hardcore fanaten met een OV-jaarkaart.

THOMAS

Gunship • PlayStation • Prijs: ƒ 120.95 Bfr. ca. 2360 • Fabrikant: Microprose • Distributeur: Columbia Tristar • Tel. 035-6250720

GRAPHICS: 5,5 **GELUID:** 7,0 **ORIGINALITEIT:** 6,0 **SPEELBAARHEID:** 4,5



Net zoals bij zoveel andere heli-sims biedt Gunship schietoefeningen, trainingsmissies, single missies, multiple missies en campagnes. Je begint als onervaren Rookie maar je kan wel meteen een keuze maken uit zes verschillende gevechtshelicopters. Het leuke aan Gunship is dat je zelf mag bepalen wat voor ranzige wapens je meeneemt. Sidewinders, Hellfires, Penguins, Mavericks, noem maar op. Afhankelijk van de missie bepaal je het arsenaal. Helaas heeft Gunship twee grote minpunten. Allereerst duren de vluchten naar de missiedoelen te lang. En kom je eenmaal dicht in de buurt van het doel dan is de chaos nauwelijks meer te overzien.
De grafische kwaliteiten van Gunship zijn voor zoveel geweld gewoonweg te beperkt. Jammer.

THOMAS

Gunship

Eeuwig leven

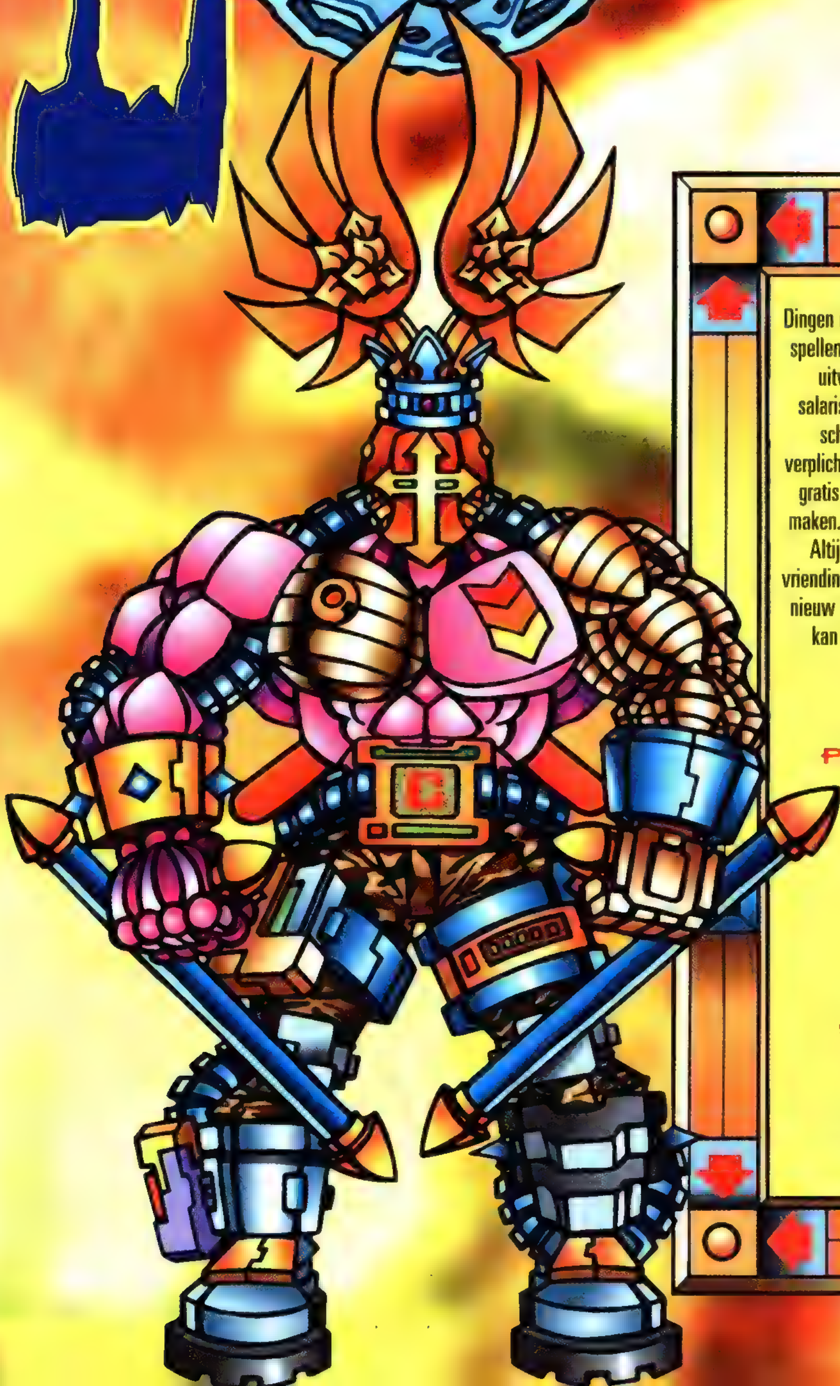


SNES

NBA LIVE 96
Sander uit Haarlem weet hoe je met die te goed betaalde profs moet omgaan: **edit de spelers.** Ga naar het optiescherm, van daaruit naar het Roster Setup scherm en kies Edit Player. Selecteer de speler die je wilt 'editten' en voer een van de volgende namen in.

Jordan
Johnson
Bird
Chamberlain
Erving
Barkley
Jabbar
Robertson
Frazier
Thompson
Balor
West
Mikan
Maravich
Cousy
Havlicek
Archibald
Murphy
Walton
Worthy
Carr
Martin
Smith
Lewis
Nelson





Dingen die we niet met cheats voor elkaar kunnen krijgen: alle spellen een tientje laten kosten. Alle spelsystemen onderling uitwisselbaar maken. Slechte games verbieden. Onze salarissen verdubbelen. Alle PU-lezers persoonlijk de hand schudden. Dit blad twee keer zo dik maken. Iedereen verplichten een abonnement op de PU te nemen. Iedereen een gratis Internet-account geven. Alle spelsystemen 128-bits maken. Nu al Duke Nukem 3D deel 2 spelen. Mooier worden. Altijd een goed cijfer halen. Hip zijn. Mooie vriendjes of vriendinnetjes scoren. De hulplijnen gratis maken. Elke dag een nieuw spel krijgen. Dingen die jij wel met cheats voor elkaar kan krijgen. Een gratis spel winnen als inzender van de Tip van de Maand!

'Need we say more?' Ja, en wel het adres waar je cheats heen kunt sturen:

Power Unlimited, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam

Elektronische cheats gaan per e-mail naar:

power@euronet.nl

Te veel moeite om zelf cheats te vinden? Vraag ze dan aan de:

Nintendo Servicelijn, 06-90490444
(1 gulden per minuut)

Sony PlayStation Line, Nederland: 06-300535
België: 0900-00000
(Hoog tarief kost 6,05 franc per 20 seconden. Laag tarief kost 6,05 frank per 40 seconden).



Tip van de maand

GAME BOY

LOONY TUNES

Max van Gorkum uit Grave is een onmogelijke jongen. Hij maakt een game graag moeilijker in plaats van makkelijker! Da's wel een Game Boy versie van Asterix en Obelix waard dachten wij.

Game Genie codes

f89-df8-f8a - iedereen is onzichtbaar, maar de kogels zijn nog wel te zien.
8de-f9d-f8d - lijnen door het beeld waar je in kunt vallen.
464-5db-9ac - terugkomende trillingen, als je bij zo'n trilling springt, ga je automatisch zo hoog dat je buiten het zichtveld komt. Maar als je staat bij zo'n trilling, dan is het moeilijk om zo weer te gaan lopen.
f8b-de8-abe - je bent onzichtbaar tijdens het lopen, maar sommige dieren ook.
8bc-ccf-8be - de speelpoppetjes zijn niet ingekleurd, daardoor wordt het moeilijk de poppetjes te onderscheiden.
6ec-bdf-cb9 - het startpijltje maakt een gek geluidje en de TNT-blokken gaan snel af.
9be-8ac-fad - zet de code aan het begin van een level aan en weer uit en je krijgt supersnelheid maar sommige beesten krijgen dat ook.
88c-fbd-acc - bij een groot deel van de meeste levels is het niet mogelijk te schieten.
9ce-f9c-e8a - een continue aardbeving. Pas op: het beeld kan zo gaan trillen dat het loopveld totaal verandert.

PLAY-STATION

CRITICOM (VS-VERSIE)

Michel uit Tessenderlo, België helpt je aan de wachtwoorden.

Rank Passwords

Dayton Trent:
Rank 2: SIER
Rank 3: ETER

Demonica:
Rank 2: GONE
Rank 3: WORL

Delara:
Rank 2: PHAN
Rank 3: KING

Exene:
Rank 2: SPHE
Rank 3: WING

Gorm:
Rank 2: CHAM
Rank 3: MARV

S.I.D:
Rank 2: ODTH
Rank 3: BATM

Sonork:
Rank 2: PLAY
Rank 3: CHRO

Yenji:
Rank 2: SPID
Rank 3: STAR

PLAY-STATION 3DO

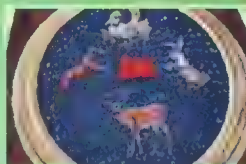
DOE DE D, MET GLENN UIT AMSTERDAM EN FRANK UIT VILVOORDE (BELGIË).

Walkthrough

Je begint in de eetkamer, ga de eetkamer uit en rechtdoor. Ga vervolgens linksaf en dan de trap op en ga de meest ver gelegen kamer binnen. Loop naar de ladenkast. Open de vierde lade en daarna de tweede la; je krijgt een moersleutel. Open de eerste la voor een stuk papier. Pak de sleutel bij de open haard. Ga naar de kamer waar je het spel bent begonnen en leg het stuk papier in het bord met water dat op tafel staat. Gebruik de sleutel op de afgesloten deur. Ga dan naar het linker kamertje; daar staat een soort 'jackpot'. Je moet hierop het getal 78 zien te krijgen, dat doe je als volgt: trek met '0' aan de hendel en dan gaat het linker getal draaien als je een twee ziet moet je weer op '0' drukken, als je het goed doet komt er dan een zeven te staan. Voor de acht moet je weer aan de hendel trekken. Als je dan een vijf ziet moet je op '0' drukken, dan komt hij op één terecht en vervolgens gaat hij zeven keer terug en dan komt hij op een acht terecht. Nu gaat de deur open en dan moet je de ring van de hand af pakken.

WIJNVAT

Ga de kamer uit en naar de hal vandaar loop je naar het wijnvat en gebruik de moersleutel op het wijnvat. Ga de trap af en gebruik de ring op de deur. Ga naar het dierenplateau dat zich naast het bed bevindt. Draai het plateau zo dat het hert helemaal beneden staat. Ga vervolgens naar de tegen-



over liggende kamer (met de skeletten). Kijk naar de skeletten en pak de sleutel. Gebruik de sleutel op het bureau en je krijgt een boek. Ga terug naar de andere kamer en zet het boek in de boekenkast zodat er een verborgen gang zichtbaar wordt. Ga deze gang in en je komt in een kamer met een wiel terecht waaraan je moet draaien. Om niet te verdwalen:

Kamer met de kist: tweemaal draaien
Fontein: eenmaal draaien
Kamer met het raam: viermaal draaien
Kamer met de harnassen: tweemaal draaien

MOORD

Ga de kamer met de harnassen in, vecht tegen het harnas op de volgende wijze: druk LINKS, RECHTS, LINKS, O. Je krijgt nu een zwaard. Ga naar de kamer met het wiel en ga vervolgens naar de fontein. Ga in het torentje door het zwaard in de deur te steken. Bekijk boven alle beelden en kleuren. Ga naar de twee standbeelden aan de rand van de fontein. Bij de Waterman (aquarius) druk je de knop met de lichtblauwe kleur in. Bij de Boogschutter (saggitarius) druk je op



groen. Ga terug naar de kamer met het wiel en ga dan naar de kamer met de kist. Je krijgt dan een geweer, ga nu naar de kamer met het raam en schiet het raam kapot. Als je eenmaal in de gang bent, ga dan naar het einde van de gang. Draai je om en loop terug de gang in tot je niet meer verder kunt. Draai je naar rechts. Aan de machine moet je er voor zorgen dat het rode bolletje in het vierkantje op een horizontale lijn ligt. Ga naar boven, als je bij je vader bent en hij vraagt je om naar hem toe te gaan, schiet hem dan neer met het geweer. Je bent dan niet alleen een vadermoordenaar maar je hebt tegelijkertijd ook een adventure uitgespeeld.

PC

FIFA SOCCER '96

Met een digitale groet van William uit Sluiskil (en een digitale groet terug).

Vijf extra teams
Ga naar Dos via de optie 'quit to Dos' in het hoofdmenu en tik tijdens het creditfilmpje het woord XPLAY in.

Nog meer opties
Om er nog meer opties bij te krijgen doe je het volgende:

Ga naar FRIENDLY GAME in het hoofdmenu, zorg dat aan de linkerkant het team VANCOUVER uit de Verenigde Staten staat en rechts CANADA van de INTERNATIONALE LANDENTEAMS. Druk dan op CTRL-ALT-INSERT, je krijgt er een aantal opties bij, om ze weer uit te zetten moet je het bovenstaande nog een keertje herhalen.

Vuurwerk
Als je een playoff of een league wint, druk dan op BACKSPACE om het vuurwerk te besturen.

'Gekke scheids' tip
Als je een overtreding maakt, en de scheidsrechter wil je noteren voor een gele of een rode kaart, ren dan bij hem weg. Hij achtervolgt je zolang je maar blijft lopen.

JAGUAR

WOLFENSTEIN 3D

Albert uit Sexbierum is of heel erg vergeetachtig of denkt dat we geen brieven lezen want hij stuurde maar liefst drie brieven met dezelfde codes op.

Level select
Selecteer een nieuw spel op het hoofdmenu en druk op de controlpad op: 1, 3, 7, 9

Onkwetsbaar
Druk op de controlpad op 4, 6, 6, 8. Herhaal de code om deze te de-activeren.

Level herstarten
Druk op: 4, 6, 9, 6

Level skip
Met 4, 7, 8, 6 ga je naar het volgende level

Wapens, ammo en sleutel
4, 9, 9, 6 voor alle goodies





PLAY-STATION

THE NEED FOR SPEED

Jeroen uit Stekene (België), Joram uit Den Haag (en blijven schrijven), Jan uit T'Harde, Tim uit Deinze (België), Arjen uit Dronrijp en last but not least Eric uit Hoorn begrijpen wat een mens nodig heeft (en Stan uit Eindhoven is hen daar dankbaar voor).
Ga in de tournament mode voor één speler en druk daar als paswoord de code YXHJQY in voor het **Lost Vegas parcours**.

Geheime auto
Nadat je het paswoord hierboven hebt ingetikt, ga je naar car select en druk dan op L1 en R1 voor de nieuwe auto; de Warrior.

Rally mode
Ga naar een baan en houd L1 en R1 ingedrukt, nu verandert de naam van de baan in rally en je rijdt over een soort grindweg.

Arcade mode
Ga naar lap choice en houd de L1 en R1 ingedrukt, nu komt er Arcade te staan.

PC

NBA JAM TE

Jammen voor Jasper uit Rhoon.
Om te **dunken vanaf iedere plek die je wilt** druk tijdens het tonights match up screen op: LINKS, RECHTS, OMHOOG, BENEDEN, LINKS, RECHTS

Powerup codes:
Druk tijdens het tonight's match up screen op:
Powerup Turbo: BENEDEN, BENEDEN, BENEDEN, TURBO, TURBO, TURBO
Powerup Dunks: LINKS, RECHTS, OMHOOG, BENEDEN, LINKS, RECHTS
Powerup Goaltending: TURBO, TURBO, OMHOOG, TURBO, TURBO
Super Push: LINKS, LINKS, RECHTS, RECHTS, OMHOOG, OMHOOG
Beter 3 point percentage: SCHIETEN, SCHIETEN, SCHIETEN, OMHOOG, OMHOOG, OMHOOG
Grote hoofden: OMHOOG, OMHOOG, OMHOOG, SCHIETEN, SCHIETEN,SCHIETEN
Maar wie heeft voor Jasper de 'special guest stars'?

PC

RIPPER

Marcel en Roel uit Arnhem vragen: Hoe los je de kristallen puzzel op in het huis van Catherine?
Laura zegt: Probeer 't eens op deze manier. Je moet met de kristallen het sterrenbeeld vissen leggen. Catherine is namelijk vissen van sterrenbeeld.

Rij	Kolom:
1	3
2	1
3	4, 8
4	6
5	2, 9
6	4
7	7, 9
8	5

De drie klokken puzzel
Gebruik de 'Time Zone Chart' om de klokken op de juiste tijd te zetten. Zet de Piramideklok op 9:35, de Koekoeksklok op 8:35 en de Legerklok op 14:35.

PLAY-STATION

RIDGE RACER REVOLUTION

Karren maar, onder begeleiding van Ronald uit Delft, Daan uit Oostzaan, Timo uit Dordrecht, Fahad uit Rotterdam, Rinaldo uit Kaatsheuvel en Hielke uit Maarssen

Galaga '88
Turbo laser mode: HOUD BENEDEN + SELECT + L1 + R1 VAST EN SCHIET MET DE DRIEHOEK. Je kunt nu alle 'bugs' met de laser vernietigen. Na dit te hebben gedaan start je het spel. Alle auto's zijn nu klein met grote wielen, en last but not least de stem van de commentator is een stuk hoger.

Mirror Mode (op alle banen):
Rij een stukkie en draai dan om en rij zo hard mogelijk tegen de muur.

SNES

EARTHWORM JIM 2

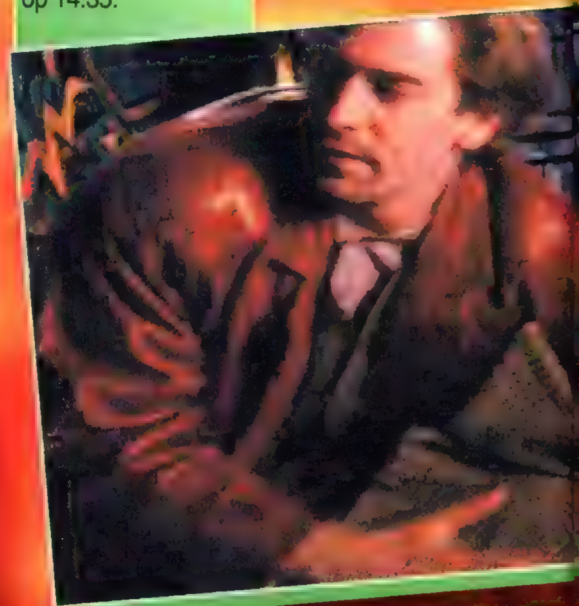
Dig in deep, onder toezicht van Ken uit Soest en Lars en Gerard uit Capelle a/d IJssel .
Pauzeer het spel en tik het volgende in:
Pause no screen dim: A, A, A, A, A, A, A, A
Config. screen: SELECT, LINKS, RECHTS, A, X, X, LINKS, RECHTS
Einde level: SELECT, B, X, A, A, SELECT
Quiz Game Debug: A, B, A, B, A, B, A, B
1 up: LINKS, SELECT, RECHTS, SELECT, LINKS, SELECT, RECHTS, SELECT (kan worden herhaald)
Energy vol: X, SELECT, X, B, X, SELECT, X, A
Ammo cheat: SELECT, X, X, X, X, X, X, SELECT
Plasma gun: X, X, X, X, A, A, A, SELECT
3 way gun: X, X, X, X, A, A, B, SELECT
Homing gun: X, X, X, X, A, A, B, SELECT
Bubble gun: X, X, X, X, A, B, A, SELECT
Nuke Gun: X, X, X, X, A, B, X, SELECT
Teleport Muscus Bomb: X, X, X, X, B, B, B, B
Cheat: A, A, B, A, A, X, B, SELECT
Cheat: A, A, B, A, A, Y, B, Y
Contiunues: Y, SELECT, Y, B, X, B, X, B
Onkwetsbaarheid: A, A, X, A, LINKS, RECHTS, RECHTS, LINKS
Level 2a: LINKS, RECHTS, A, B, X, LINKS, RECHTS, A
Level 2b: BENEDEN, RECHTS, A, B, X, LINKS, RECHTS, A
Level 3: A, B, X, LINKS, RECHTS, LINKS, A, B
Level 4: OMHOOG, B, X, LINKS, RECHTS, BENEDEN, A, X
Level 5: OMHOOG, BENEDEN, X, A, B, Y, LINKS, RECHTS
Level 6: A, B, X, A, B, X, LINKS, RECHTS
Level 7: A, X, LINKS, RECHTS, X, LINKS, RECHTS, LINKS
Level 8: X, X, BENEDEN, BENEDEN, A, LINKS, RECHTS, LINKS
Level 9: A, B, X, LINKS, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS
Level 10: A, B, X, LINKS, LINKS, LINKS, LINKS, RECHTS



SPAWN

SNES

Passwords van Spawn-Johnny uit het Belgische Lanaken.
Stage 2: 89FBØ89H
Stage 3: 42213ØB6
Stage 4: Ø47124CH
Stage 5: 8B4Ø49DH
Stage 6: ØF987F1G







PLAY-STATION

LOADED

De motherload van de heren Roy uit Amsterdam, Eric uit Helmond en Jeroen uit Apeldoorn. Houd, voordat je de codes invoert in het optiescherm, de L1 en de L2 knop tien seconden vast.

Power: RECHTS, BENEDEN, RECHTS, ▲

Levens: LINKS, BENEDEN, RECHTS, ▲, ■, X, ●

Smart Bomb: R1, R2, X, ▲, ■, ●, R1, R2, ●, ●, ■

Level skip: X, R1, ▲, R1, ■, ●, R2, R2, X, ■, ▲, X

Level select: OMHOOG, RECHTS, BENEDEN, LINKS, ▲, ●, X, ■, X, ▲

PC

QUAKE

Je wilt de shareware versie die je hebt gedownload van internet graag zo snel mogelijk uitspelen? Dat kan dankzij de volgende cheats, en dankzij Ben uit Amsterdam.

Druk tijdens het spelen op de tilde knop (~), er komt een menuutje naar beneden, tik daarin: GOD voor de god mode en IMPULSE 9 voor alle wapens en sleutels. Deze cheats gaan maar één level per keer mee, dus elke keer als een nieuw level start, moet je ze opnieuw intikken.

Wil je vliegen, tik FLY. Op zoek naar een ander level. Tik mape1m?, met voor het vraagteken een levelnummer (1 t/m 7).

PC

WING COMMANDER 4

Met de groeten van Commander Paul uit Someren. We roger that, roger.

Als je het spel start met de parameter: WC4-CHICKEN, dan kun je al de ruimteschepen die je tijdens een missie in het vizier krijgt, vernietigen door CTRL-W (op een Azerty toetsenbord is dit CTRL-Z). Dit vernietigen van de ruimteschepen geldt zowel voor de toestellen van de 'border world' als voor 'confederation' schepen.



Daarnaast werken ook nog de volgende parameters:

WC4 -chicken -m 1: speelt de inleiding opnieuw

WC4 -chicken m 5 0: missie met maniac uit de inleiding opnieuw spelen

De leukste parameter is volgens Paul WC4 -chicken -m 5 # waarmee je de missie kunt kiezen die je zelf wil. Vul in plaats van # een cijfer in, dus voor missie 24 gebruik je het volgende: WC4 -chicken -m 5 24.

Paul vertelt ook nog dat je moet opletten dat je de juiste CD in de CD-ROM speler stopt, anders ga je terug naar Dos voor een of ander bericht en is het dus einde oefening.

MEGA-DRIVE



DUNE II

Codes vergeten? Justus uit Leiderdorp weet ze nog precies.

Level 6:
Ordos: WILYMENTAT
Harkonnen: EVILMENTAT
Atreides: FEARMENTAT

Level 7:
Ordos: SLYMELANIE
Harkonnen: ITSJOEBWAN

Level 8:
Ordos: STEALTHWAR
Harkonnen: DEVASTATOR

Level 9:
Ordos: POWERCRUSH
Harkonnen: DEATHRULER

GAME-GEAR

LION KING

Kies je eigen level, met Maurice uit Harderwijk.

Levelselect

Als je de Game Gear aanzet, draai dan gelijk achterelkaar 360º naar links en druk tegelijk op 1, 2 en START. Dit blijven herhalen totdat je een geluidje hoort.



LIEFSTE BRIEF

Die Kevin uit Diest (België), hij stuurt een tekening en zegt dat we geen brief terug hoeven te sturen omdat we het al druk genoeg hebben. Sommige lezers zijn echt schatjes!!!

PC

GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN

Vraag van Dick uit Alkmaar: hoe vraag ik in hoofdstuk 1 aan de advocaat Ubergrau het adres van het laboratorium?

Het antwoord: na een gesprekje met Ubergrau krijg je het adres, maar je moet wel de wolvenafdruk en de haren die je hebt gevonden meenemen. En heb je het politiebureau en de dierentuin al bezocht?



SNES

THE SECRET OF MANA

Het geheim van Nathan uit Amsterdam, die door de tweede tip nooit problemen heeft met z'n cashflow.

1) Magic oefenen
De makkelijkste en goedkoopste manier om je magic te oefenen is in de Waterpalace. The young lady kan binnen blijven en steeds met Luka babbelen voor een refill van haar magic points. De sprite kan zich op dezelfde manier opvullen, maar hij moet naar Undine's grot waar de drie visjes zich bevinden en zij dienen prima als proefkonijn.

2) Problemen met de cashflow? Nu niet meer!
Totdat je naar de Upperlands kan, is de snelste manier om je wapens naar een hoger level te krijgen, de route tussen Klippo Village en Pandora Kingdom. Deze plek is goed voor de portemonnee en de experience points. Als je zorgt dat je magic en je wapens op hun hoogste level zijn, is het spel echt stukken makkelijker. Handig is ook om, als je een weapon orb gevonden hebt in een kasteel, daarna Watt's de wapensmid op te zoeken. Tegen de tijd dat je de wapens op hun nieuwe level hebt, is de levensmeter ook langer en dus het kasteel gemakkelijker.

3) De weg naar het Windpalace
Vanaf Moogle Village ga je, tegen de klok in, naar de roze bomen (lente), groene bomen (zomer), beige bomen (herfst) en de witte bomen (winter). Als het goed is, kom je nu weer in de lente terecht. Ga nu naar boven en bingo! (Wel eerst even de boss verslaan, natuurlijk!)

MEGA-DRIVE

TOY STORY

Van Tom uit Velp en Ivan (we will try to keep up the good work) uit Doesburg ontvingen we het volgende ondersteunende materiaal.

Onkwetsbaar
Verzamel in het tweede level zeven sterren. Ga terug naar het begin, spring vervolgens in de speelgoedkist. Houd BENEDEN net zolang ingedrukt totdat het sterretje linksboven gaat ronddraaien.

Bonusgame
Als je na een bepaald aantal levels heel veel sterren hebt verzameld, kun je een bonus games spelen waarin je extra 'hitpoints' kunt winnen.

Extra Leven
In level drie, Inside the Claw Machine, moet je bij het continue vlaggetje links in de muur springen. Dan druk je op BOVEN op het platform voor een extra 'Woody'.

SNES

SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

Jolanda uit Nieuw Vossemeer is gek op RPG's maar maakt geen onderscheid tussen SNES en Sega. Way to go girl!! In level 1.7 zitten van die beestjes die zich oprollen en waarmee je dan vijanden omver kan rollen. Laat Yoshi zo'n beestje in z'n mond nemen (hu, jakkie), niet doorslikken. Loop dan naar de eerste groene pijp en spuug daar het beestje uit. Uit de groene pijp komen steeds spookjes die gaan vanzelf dood door het balletje. Na ongeveer zeven keer komen de upjes, hiermee verzamel je heel gemakkelijk een hap extra levens waarmee je weer een heel eind verder kunt komen.

SATURN

FIRESTORM: THUNDERHAWK 2

Schuilen voor de vuurstorm? Welke? Oh, die gemaakt is door Stefan uit Almere, Panzer Gordon, Jan uit Beesd, Dennis uit Katwijk, Hans uit Laren, Sebastiaan uit Krimpen a/d Ijssel en Axel uit Kortenberg ((B.)

Levelcodes

South America (Arms Running)
1] j4llkfc5qbdutiq
2] j9nlhnc7ubdvrua
3] j93hu3c61bdv0oq

South America (Stealth Down)
1] jrkhufc8qbdvvva
2] jr49ufcrnfdftei
3] jthpuncqffdfqsq

Panama Canal (Canal Crisis)
1] jvfpvjctrfdf192
2] ju89tqkvljcfsd2
3] j1jdquclsjcfrh2

Central America (Recapture Town)
1] j188rqcijcf1da
2] jjd8rnc1dnafsei
3] jjjdrnck8nafrba

Eastern Europe (Escort Convoy)
1] jip8rncmmnaf01a
2] jikkrpcdbrefs8a
3] jmv4rpca8rfrmi

Middle East (Recapture Territory)
1] ja24rmsfiref0a
2] jd14rnselumftma
3] jfh4rnshsvmrfk2

Middle East (Oil Dispute)
1] jfnkrnt36vmf162
2] jgdkrnd3636fsfq
3] jg34rnd5436fqcq
4] i3vkrnd6e36f0ka

South China Seas (Piracy)
1] i344rnd9a36fufi
2] i4o4rnd9c66ft12
3] iv1krndrh66fq8a

Einde
iun43ndtj66f08a

SNES

DOOM

Kort maar krachtig, van Ron uit Rijnsburg. Schiet bij het simpelste niveau in episode 1 de derde ronde je shotgun leeg en je krijgt een **chaingun**. Da's altijd handig!

MEGA-DRIVE

PROBOTECTOR

Deins nergens voor terug als Tactical Cliff uit Capelle a/d IJssel je helpt.
Als je bij stage drie bij de 'voorbaas' komt en je hebt hem verslagen, loop dan verder totdat je bij de laatste drie geweren komt. Klim tegen de muur op en ga verder naar boven. Daar kom je een mannetje tegen die vraagt of je wilt vechten in een 'battle arena'. Je kunt kiezen uit twee antwoorden; kies dan natuurlijk 'let's give it a try'.

PC

POWER DRIVE

Passwords van Jasper uit Rhoon.
Level 2: TDV2;PFFXPPXQNRJL
Level 3: TPV9;LDS4KXY33SSY
Level 4: PHV2KQ-=ISVFK355X
Level 5: 2JV2KNRJYSVF7FKRL
Level 6: 1VV9HLFSYSVF735R4
Level 7: RZV9-60JYSVFK35JC
Level 8: RQV9VTHJYSVFK35R-
Level 9: G1V97G58BSVFK35Y-

SNES

MARIO'S TIME MACHINE

Patrick uit Diemen heeft z'n huiswerk goed gemaakt en laat iedereen meegenieten. Invullen in het geschiedenis boek:

Cambridge 1687
Christmas day
Cambridge
Black
Gravitation
Motion
Astronomy
Spectrum
Reflecting
30
Principia

Orleans 1492
Joan
3
English
Saint Catherine
4,000
Orleans
Dauphin
Charles VII
Heresy

Florence 1505
Vinci
1452
Renaissance
Florence
Patrons
Architect
Renaissance
Backward
Fresco
Mona Lisa

Nog wat codes om het spel goed uit te spelen:
1) HNBGBDB en DCBBBBZB
2) BLFGCNB en DLLCBVL
3) CNDJWMB en BBBBBVD
4) HBFJZWB en BBLBBZB
5) BXDJW4H en DCLCBBD
6) GXDGV4M en BCNBGBD
7) CWDGVYM en BCNBBGN
8) G6SGVYM en XLBQ6
9) B4KGW4M en XVBGBG1
10) G4KHWYM en VWCHGB1

MEGA-DRIVE

EARTHWORM JIM 1

Piet uit Leiden is een grote Jim fan, het enige dat Piet nog nodig heeft is de cheatmode voor EWJ 2. Wie maakt hem gelukkig? (Codes invoeren als het spel gepauzeerd is.)



Ammo power op 1000
A, B, B, B, C, A, C, C
Negen Ammo fireballs, één keer per level te gebruiken
C, A, B, C, B, A, C
Full life, één keer per level te gebruiken
A, C, C, A, B, B, A, C
Extra leven
B, B, C, C, A, A, A ,A
A, B, + LINKS, A, C,
A, C ,C, A één keer per level te gebruiken
Starten in What the Heck
LINKS, RECHTS, A, B, C, LINKS, RECHTS, A
Starten bij de Sneeuwpopbaas in What the Heck
RECHTS, RECHTS, RECHTS, B, C, LINKS, RECHTS, A
Levelskip
A, B, B, A, A + C, B + C, A + C
Cheatmode
A + LINKS, B, B, A, A + RECHTS, B, B, A
Uitgelachen worden
A, C, A, A, C, C, A, B

WINDOWS 95

Daniëlle uit Muntendam heeft ernstige problemen met Windows 95. Spellen die ze eerst onder Dos wel kon draaien doen het niet onder Win95. Ze krijgt meldingen dat er te weinig geheugen is. Wat kan ze doen behalve geld uitgeven aan meer RAM-chips?

Beste Daniëlle: je schrijft dat je het geheugen had geoptimaliseerd met een geheugen-manager, maar je schrijft er niet bij welke. Er zijn namelijk een paar geheugenmanagers die het niet goed doen in combinatie met Win95. Welke dat precies zijn kun je lezen op de Win95 CD. Daar staat een aantal tekstbestanden op waarin opgesomd welke Dos-programma's voor problemen kunnen zorgen. Staat jouw geheugenmanager erbij, dan moet je alle verwijzingen naar die manager verwijderen uit de autoexec.bat en config.sys bestanden.



Wat je ook kan doen is rechts klikken op het icoon dat problemen geeft en dan, via properties/eigenschappen zelf de Dos-geheugen toewijzing veranderen.

Een derde mogelijkheid is de 'dual boot' functie in Windows 95 activeren zodat je de oude Dos weer kunt gebruiken. Dit vereist dat je, voordat Win95 werd geïnstalleerd, de oude Dos-directory in z'n geheel hebt gekopieerd naar een nieuwe directory (bijvoorbeeld c:\dosoud). Vervolgens moet je het bestand msdos.sys bewerken, want daarin kun je de 'dual boot' activeren. Dat doe je door aan het bestand msdos.sys onder [options] de regel DualBoot=1 toe te voegen. Start je vervolgens opnieuw Windows en druk je op F8, dan is er een optie toegevoegd, namelijk 'start oude Dos'.

SATURN

JOHNNY BAZOOKA-TONE

Een paar handige codes van Steven uit Purmerend en Lucas uit Medemblik.

Level codes
Level 2: WALKER 3
Level 3: OVERTIME
Level 4: VILLA
Level 5: ENDBOSS

Voor **oneindig leven** moet je het woord 'TAEHC' intikken.

Een leveltje skippen kan ook, door het spel te pauzeren en op X te drukken.

MEGA-DRIVE

EARTHWORM JIM 2

Van Earthworm Piet uit Leiden.

Tien Meelwormen voor het spel; één keer per level te gebruiken
C, A, C, A, C, A, C, A
Vol leven; één keer per level te gebruiken
A, B, C, A, B, C, A, B
Extra leven
A, B, C, C, C, A, A, B
Ammo 5000 kogels; één keer per level te gebruiken
C, B, B, A, C, B, A, A,
Three shotgun
C, C, C, C, A, A, A, C
Teleport Bomb
C, A, B, C, A, B, OMHOOG, BENEDEN
Een extra continue; één keer per level te gebruiken
A, A, C, C, B, A, LINKS, LINKS
Naar King warpen
C, B, C, LINKS, RECHTS, LINKS, A, B
Warp naar level 2 (Lorenzo's soil)
A, A, C, C, B, B, A, A
Warp naar Puppy Love
LINKS, RECHTS, B, C, C, LINKS, RECHTS, A
Carnival level
B, B, C, A, B, C, LINKS, RECHTS
Lights up pause screen
A, A, A, A, B, B, B, B
Barn Blast
C, C, C, C, A, A, B, C
Ten Shot Bubble gun ammo
C, C, C, C, A, A, B, B
Plasma gun herladen
C, C, C, C, A, A, A, B

SNES

THE ADDAMS FAMILY

Ron uit Rijnsburg in de herhaling.

Game Genie
DDA5-AD67 - onbeperkt aantal levens.

SATURN

MYST

Regisseurs-geheimen worden geopenbaard dankzij Andy uit 's Heerenberg

The Making of Myst
Als het titelscherm verschijnt (met 'press start' in beeld), houd dan de L en de R knop ingedrukt. Druk dan tegelijkertijd op START en A. Reset het spel en wacht tot het titelscherm weer in beeld komt. Op het titelscherm staat nu The Making of Myst en nu kun je gaan bekijken hoe het spel gemaakt is.



SATURN

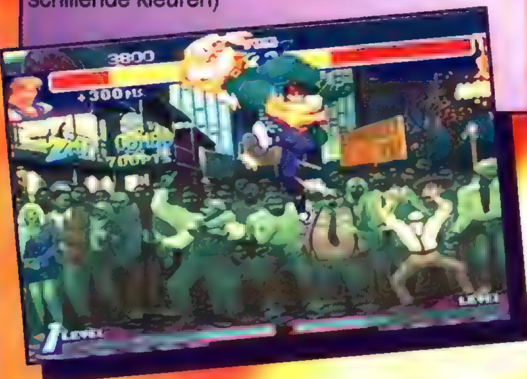
STREET FIGHTER ALPHA

Systemen veranderen, spellen vergaan, maar goede cheats blijven altijd bestaan. Bedankt Tommy uit Gent (B.), Mystic Michael uit Wilrijk-Antwerpen (B.), Mark uit Breda en Polun the Master uit Den Haag. De cheats moeten worden uitgevoerd op het character select screen.

Bison code
Ga naar het vraagteken, houd L en R ingedrukt en druk op:
LINKS, LINKS, BENEDEN, BENEDEN, LINKS, LINKS, BENEDEN, BENEDEN, A+B

Akuma code
Ga naar het vraagteken, houd L en R ingedrukt en druk op: LINKS, LINKS, LINKS, BENEDEN, BENEDEN, BENEDEN, A+B

Dan code
Ga naar het vraagteken, houd L en R ingedrukt en druk op: Y, X, A, B Y of Y, B, A, X, Y (voor verschillende kleuren)



KLINGON

Bericht voor Gouron uit Utrecht: NuqneH. Bllugh. Batlh Daqawlu'taH. yaj'a'. lu'? Qapla'.

Ben

SNES

CANNON FODDER

Niks mis met kannonnenvoer, toch, Nicolas uit Keerbergen (B.)?
Level 10: LKDRC
Level 11: WKSPK
Level 12: NCDTH
Level 13: XCPWG
Level 14: LNBXD
Level 15: BSNYC
Level 16: NBPZB
Level 17: BPSZZ
Level 18: SRGBY
Level 19: HRXCX
Level 20: TSGDW
Level 21: CSRGT
Level 22: STCHS
Level 23: PTZKR
Level 24: ZWGLP

PLAYSTATION

ALIEN TRILOGY

Alien cheats, van Kam Siu en Christiaan uit Amstelveen.

Cheatmenu
Gebruik als paswoord:
IGOTP1NKAC1BOOTSON
Mystic Michael uit Wilrijk-Antwerpen (B.) levert de volgende **paswoorden**:
GBBBBBBB
B7DB9VBG
MVBDBBLM

GAME BOY

DONKEY KONG LAND

Nog meer aapjes; lang leve Fleur en Ties uit Nijmegen.

Extra leven
Ga in Wereld 1 (Gangplank Galleon Ahoy!) land 8 (Congo Carnage) na het savepunt onderlangs en ga het vat in. Druk B in en ga meteen naar rechts en spring, nadat je de B-knop geraakt hebt, meteen rechts omhoog. Je hebt dan meteen een extra leven te pakken.
Na de bonus game beland je op een palmboom, ga er aan de rechterkant vanaf en loop weer naar links en spring weer in het vat. Herhaal dit een aantal keren om een heleboel extra levens te krijgen. Nadat je er twintig op het scherm hebt staan, kun je hier gewoon mee doorgaan. De extra levens zie je dan niet totdat je er twintig over hebt.

INTERNATIONALE PLAYSTATION

Proberen op eigen risico!!!!!!! **Op een Europese PlayStation Japanse en Amerikaanse spellen spelen...** dankzij Alex The Nightmare uit Amersfoort.
Druk op de 'open' knop van de PlayStation en kijk rechts achterin de 'draairuimte' van de CD (enkele millimeters van het tandwiel verwijderd). Als het goed is, vind je hier aan de klep een pennetje en precies daaronder een soort knopje. Dus als je een CD in de PlayStation stopt en je doet de klep dicht, dan wordt dat knopje ingedrukt door dat pennetje, en begint de computer met lezen.
Maak een gummetje of iets dergelijks, ter grootte van de diameter (ca. 6,5 mm) van dat knopje. Het is de bedoeling dat 'het gummetje' dat knopje ingedrukt houdt wanneer je hem in het gaatje van de knop plaatst, past deze niet, zet hem dan klem met een tandenstoker.
Houd de gum (en tandenstoker) bij de hand en zet de PlayStation aan zonder CD en zonder gummetje. Na een paar seconden zal de PlayStation het Memorycard/Audio-scherm aangeven.
Selecteer vervolgens Audio en plaats een Europese CD in de drive. Doe dan het gummetje op z'n plaats, het gevolg is dat de CD draait en vervolgens stopt. Je krijgt het aantal Audio tracks te zien. Haal de Europese CD eruit en doe er een Amerikaanse of Japanse CD voor in de plaats. Selecteer dan het Exit menu en de CD speelt.
Je hebt er overigens wel een Scart kabel voor nodig en een PlayStation uit de 'oude' serie.
Oh ja, degenen die niet van die doe-het-zelvers zijn kunnen hun PlayStation natuurlijk ook voor zo'n ƒ150,00 laten ombouwen bij een professioneel bedrijf.
Alex vraagt ook nog hoe het zit met Sony's DVD (Digitale Video Disc) waarmee je onder andere films kunt bekijken. Deze vraag hebben we voorgelegd aan importeur Dimension Plus en het antwoord was negatief. Dus Alex voorlopig kun je de Digitale Video Disc nog niet verwachten.

PC

MEGAMAZE

Hulp van de megagebroeders Marcel en Roel uit Arhem.
Level 16: 5851
Level 17: 5288
Level 18: 1282
Level 19: 8321
Level 20: 9366
Level 21: 0159
Level 22: 8052
Level 23: 6029
Level 24: 4722
Level 25: 2115
Level 26: 1072
Level 27: 2871
Level 28: 0521



PC

SCREAMER

Vroem, en weer een race gewonnen, dankzij Ronald uit Peer (B.), Patrick uit Purmerend en Paul uit Someren. 'You wanna play dirty?' 'Let's play dirty!'
Tik de volgende codes in tijdens het optie menu:
TAZOR: Bullit car
JOINT: spookjes
CLOCK: gedurende 1 race loopt de klok niet
VTELO: alle circuits
MONTY: verschillende objecten veranderen in konijntjes, meisjes enz.
INVER: zes extra circuits (de spiegelbeelden van de gewone circuits)
ABURN: computergestuurde auto's veranderen in bullit cars.
UPDOWN: beeld gaat ondersteboven
MIRRO: alles in spiegelbeeld



SNES

DONKEY KONG COUNTRY 2

Wereldberoemde tips, maar je zal ze nog niet weten. Geen zorgen, Rob uit Spijkeniss, Bert uit Lochristi (België), Gerard uit Hendrik Ido Ambacht en Frerik uit S-H-H-Kinderen hebben aan alles gedacht.

Vijftig levens
Neem een vrij spel en ga bij two player contest staan en druk vijf maal naar BENEDEN. Dan krijg je een muziektest. Druk op RECHTS om de muziekjes te beluisteren. Druk dan weer vijf maal op BENEDEN en dan kom je bij de cheat mode. Blijf op de cheat mode staan en druk voor vijftig levens op: Y, A, SELECT, A, BENEDEN, LINKS, A, BENEDEN

Spelen zonder tonnen
Als je wilt spelen zonder al die tonnen moet je op de cheat mode blijven staan en op de volgende knoppen drukken: B, A, RECHTS, RECHTS, A, LINKS, A, RECHTS

75 Krem Coins
Ga naar Pirate Panic (level 1, wereld 1). Ga dan naar de hut van K. Rool, maar pak de ballon niet. Spring over de bananen heen die je het eerste tegenkomt. Pak de eerste tros bananen die je tegenkomt. Ga weer terug naar de hut en pak de bananen die je tegenkomt niet, pak dit keer wel de ballon en ga de hut uit. Herhaal het bovenstaande gedeelte totdat je weer in de hut terug komt. Daar zie je een Krem Coin liggen, pak hem op en je bent opeens 75 Krem Coins rijker.

MEGA-DRIVE

TOY STORY

Passwords van Kenny uit Aalst (B.)
Level 2: 31241
Level 3: 54152
Level 4: 34235
Laatste wereld: 51324

PC

FULL THROTTLE

Van Leon uit 's-Hertogenbosch.
Leon uit Den Bosch vraagt: hoe krijg ik dat speciale brilletje van de Cavefish te pakken? Als ik 'm te grazen neem met de kettingzaag, blaast hij zichzelf op.
Het antwoord: versla de Rockwheeler met de hand om zo aan het stuk hout te komen, gebruik het stuk hout vervolgens om de Cavefish van z'n motor af te slaan.
En je hebt er een brilletje bij.

PC

DUKE NUKEM 3D

Rene uit Zoetermeer heeft niet alleen Bas en Ben heeeeeeel erg blij gemaakt met de cheats voor Duke Nukem 3D (al schepten ze op dat ze die al lang kenden), maar ook Dennis uit Maarssen. Sommige kenden we al, maar andere nog niet. Voor het gemak publiceren we ze nog maar eens een keer.

DNKROZ: godmode
DNCORNHOLIO: godmode
DNSTUFF: wapens en spulletjes
DNWEAPONS: wapens
DNINVENTORY: spulletjes
DNSCOTTY???: (? = episode, ?? = level bijv. episode 2, level 3 = dnscotty203)
DNSHOWMAP: de hele kaart
DNITEMS: alle sleutels
DNKEYS: alle sleutels
DNCLIP: door muren heen
DNMONSTERS: geen monsters
DNSKILL?: moeilijkheidsgraad (? = 1 t/m 4)
DNUNLOCK: alle deuren open
DNVIEW (of F7): zie Duke van buiten af
DNHYPER: Duke aan de steroïden
DNCOORDS: toont de coördinaten
DNRATE: frame-rate snelheid
DNCASHMAN: druk op de spatiebalk en je strooit met geld
DNDEBUG: zegt waar alle goodies en andere dingen liggen
DNALLEN: berichtje
DNBETA: berichtje
DNTODD: berichtje

Nog iets handigs: je kan in de 'user.con' van alles veranderen, van de ammo tot de health en de geluiden. Ook kun je daar aanzetten dat je de camera's kapot kunt schieten. Euh, Rene wat heb jij toch met camera's?



PLAY-STATION

LEMMINGS 3D

Je kende ze nog niet? Nu dan wel, met de complimenten van Ludovic uit Meerbeke (B.)
Level 23: PRODNOSE
Level 24: NGULTRUM
Level 25: COTTABUS

SATURN

SUPER STREETFIGHTER ZERO

Keep on fighting, dankzij Robin uit Booischot(B.)

Dramatic Battle
Start een two-player Arcade mode spel, ga op het select-screen op Ruy en Ken staan. Beide spelers moeten de L-knop vasthouden en BOVEN, BOVEN drukken. Nu moeten beiden de L-knop lostlaten en nog eens BOVEN, BOVEN drukken. Nu moet speler 1 de X-knop vasthouden en speler 2 de Z-knop tot het spel begint.

SNES

NHL HOCKEY 95

Snel op weg naar het einde, samen met Richard uit Heemstede.
De code voor de laatste wedstrijd is: HFPCH2KD824KG49T. Je moet met de Pinguins zijn en vijf minuten spelen met de line changes op auto no offside.



powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE
NAAR POWER UNLIMITED (powersales)
POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM
schrijf duidelijk!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Rocky Wilson of Karin Ernsting 020 - 4875450; fax 020 - 4875702 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

SEGA

Te koop voor MegaDrive: Story of Thor ƒ70,-. Ook te ruil tegen: Soleil, Comix Zone, Theme Park, Batman Forever of Phantom 2040. Tel.0294-285184, Abcoude (liefst omg. Amsterdam).

Te koop/te ruil voor Saturn: Bug! ƒ65,-, Virtua Fighter ƒ50,- en Daytona USA ƒ70,-. Ik ruil evt. 2 voor 1 goed spel. Ook te koop: Sonic Triple Trouble ƒ30,- voor Game Gear. Tel.030-6034145, Jasper.

Te ruil voor MegaDrive: World of Illusion, Zombies, Rolling Thunder 2, Batman Returns, Sonic 2, Terminator 1 en 2, Art of Fighting. Ik wil een van deze spellen wel ruilen tegen een 6-knops controllers. Of tegen X-men 2, Streets of Rage 3, Quakshot Maui Mallard, Power Rangers of andere leuke actie-avontuur spellen. Twee van deze spellen wil ik wel ruilen tegen Power Rangers the Movie. Tel.0180-416660, Ronald van Putten (of spreek in op het antw.app, vermeld dan je tel.nr.).

Te koop/te ruil: MegaDrive II + 8 spellen. Winkelprijs ƒ1500,-, mijn prijs ƒ1000,-. Tel.0486-413752, na 15.30 uur.

Te ruil voor Saturn: Panzer Dragoon & Virtua Fighter voor: Virtua Fighter 2 of een ander goed spel. Tel.0345-571226, Matthijs (tussen 18.00 en 22.00 uur).

Gezocht voor MegaDrive: WWF Rage in the Cage, WWF Raw of NBA Jam. Tel.0346-213472.

Te koop: MegaDrive met 2 6-knops joypads + 6 superspellen (Road Rash 3, MK 3, Virtua Racing, Sonic 2, Peter Sampras Tennis '95 en Eternal Champions). Prijs ƒ600,-. Ik verkoop niets los. Tel.0165-550808, Jeroen.

Te koop: MegaDrive + Sega CD en 2 controllers (joysticks) + 5 MegaDrive spellen (o.a. 3 in 1 (Super Hang On, Italië '90, Columns), Mortal Kombat, Bruce Lee Story, Street Fighter 2, Fifa Soccer '95) + Sega CD spellen (o.a. Road Avenger en Fahrenheit). Alles 2 à 3 maanden oud. Alles compleet met doos en handleiding. Winkelwaarde ƒ1360,-, bij mij alles voor maar ƒ750,-. Tel.0252-689944, Hakim (ma. t/m do. na 16.00 uur).

Te koop voor MegaDrive: Lethal Enforcers + lightgun. Ik wil er max. ƒ80,- voor betalen. Ook te koop: Ariel the Little Mermaid voor ƒ20,- en 2 3-knops joypads ƒ15,- per stuk, samen voor ƒ25,-. Tel.020-4965016, Christiaan (Ouderkerk, NH). Na 15.00 uur.

Te koop gevraagd voor MegaDrive (ƒ40,-): Toejam & Earl 2, Ren & Stimpy. Ook te ruil tegen 2 MS-spellen: Wonderboy 3, Bubble Bobble, Teddy Boy, Impossible Mission, Alex Kidd in Shinobi Land of Golvellius). Tel.0115-694001, P. v.d. Bosch.

Te koop voor MegaDrive: 9 spellen van ƒ25,- tot ƒ50,-. Tel.0172-650323, Jan.

Wie kan mij Zero Tolerance op MegaDrive bezorgen. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.(0032) 011/733856, Hechtel-Eksel (België).

Gezocht voor MegaDrive: WWF Rage in the Cage, WWF Raw of NBA Jam. Tel.0346-213472.

Te koop: MegaDrive II met 2 joypads en extra scart kabel met 9 spellen (o.a. Sonic 2, Chuck Rock 2, Street Fighter 2, Micro Machines). Ook zit er een Pro Action Replay bij. Alles bij elkaar voor ƒ450,-. Spellen ook apart te koop. Tel.030-2431098, Jeroen.

Te koop: Game Gear met 5 spellen (MK 2, Indiana Jones, Spiderman, X-men en Sonic Chaos), adapter en draagtas. Vraagprijs ƒ220,-. Tel.076-5658991, Thomas (Breda).

Te koop/te ruil voor MegaDrive II: Bubsy 2, Robocop vs. Terminator, Marko's Magic Football, Maximum Carnage. Tegen: Fifa '96, Zero Tolerance of Cybernauts the Next Breed. Of de spellen per stuk voor ƒ50,-. Alles voor ƒ150,-. Tel.0223-615430, Den Helder (na 18.00 uur).

Te koop: MegaDrive + 32X + 20 spellen + 2 joypads + opbergdoos voor spellen, 4 32X spellen (Mortal Kombat 2, Doom, Motocross, Starwars), 16 MD spellen (Mortal Kombat 1, 10 in 1, Robocop vs. Terminator, Sonic 1, James Bond, Sonic & Knuckles, Golden Axe 2, The Terminator). Prijs ƒ500,-. Tel.0223-627809, Niels.

Te koop: MegaDrive + opbergkoffer + 5 joysticks (1 6-button) + 9 spellen (o.a. MK 3 met codes, Desert Strike, Power Rangers, Alien 3). Nieuw ƒ1400 (Bfr. 25000), nu ƒ400,- (Bfr. 8000). Tel.(0032) 052/470452, Hamme-St.Niklaas (België).

Te koop voor MegaDrive: Street Fighter 2 ƒ35,-, MK 2 ƒ65,-, Super Hang On ƒ25,- en Lion King ƒ75,-. MegaDrive zonder spellen ƒ140,-. Alles bij elkaar voor ƒ300,-. Tel.0348-451890, Guled (Benschop, Utrecht).

Te koop: MegaDrive met 9 spellen (o.a. MK 3, Micro Machines 2, Samurai Shodown, Streets of Rage 3, NBA Jam TE) voor maar ƒ450,-. Tel.0182-309510, Vincent.

Ik wil mijn MegaDrive II met 3 joypads (6-knops en 2 3-knops) en 10 spellen (o.a. MK 3, Fifa Soccer, Sonic, Tiny Toon, Flintstones, Mickey Mouse, Super Street Fighter 2, Street Fighter 2, NBA All Stars Challenge en Addams Family) ruilen tegen Sega Saturn met min. 2 joypads en 1 spel. Tel.020-6638008, Amsterdam-Oost.

Te ruil gevraagd: jouw Virtua Fighter (32X) tegen mijn Street Fighter 2 SCE, Batman Forever, Risky Woods (voor de MegaDrive). Spellen in zeer goede staat met boekjes en doosjes. Tel.; 023-5730718, Jasper (Zandvoort).

Te koop: complete spelcomputer-set bestaande uit: MegaDrive II met handleiding en compleet met alle bedrading, 2 joypads (3-knops), menacer met handleiding, 11 spellen waaronder 6-game cartridge (o.a. SF 2 SCE, Lion King, Aladdin etc.). Alle spellen met doosje en boekje. Met code/tips boek en codes op papier. Winkelwaarde ƒ883,-, mijn prijs ƒ450,-. De eerste beller krijgt het spel Sam & Max Hit the Road (PC). Tel.072-5616303, Laurens (na 18.00 uur).

Te koop: Multi-Mega CD (Mega CD, MegaDrive + discman) + 20 uitstekende spellen. Voor CD: o.a. Supreme Warrior, Sonic CD, Nighttrap. Op cartridge: Sonic 2 en The Capattack. Alles in originele doos + handleiding. Alles in 1 koop voor ƒ750,-. Tel.0515-420843.

Te koop: Game Gear met 3 spellen (o.a. Sonic Chaos, Mortal Kombat 2 en Ninja Gaiden). Prijs ƒ200,-. Tel.0517-397339. Arjen (Franeker). Zelf ophalen.

Te koop: 13 Game Gear spellen (o.a. MK 1, Ren & Stimpy, Road Runner, Donald Duck, Tazmania, Asterix en vele andere). Winkelwaarde ca. ƒ850,-, nu voor ƒ299,-. Het liefst alles in 1 koop. Voor de snelle beller gratis Game Gear converter met het spel Alex Kidd en gratis vergrootglas. Tel.0252-410138, Daan.

Te koop: MegaDrive II met 2 controllers en spellen (Samurai Shodown, Mickey Mania, Sonic & Knuckles en Toejam & Earl 2) voor ƒ299,-. Een Game Gear met de spellen Outrun Europa (gratis converter erbij) en de 4 in 1 gamepack voor ƒ198,-. Ik stuur alles op. Tel.070-3176843, Stefan.

Te koop: MegaDrive, 32X en een Mega CD + 2 joypads (6 knoppen) en 10 topspellen (o.a. Earthworm Jim (MD), Tomcat Alley (CD) en Cosmic Carnage (32X)). Alles als nieuw, helemaal compleet. Prijs ƒ45,-. Tel.035-5310265.

Te koop: MegaDrive + Sonic 2, Mickey Mouse (Castle of Illusion), Asterix and the Great Rescue. Dit alles voor ƒ225,-. Alles met doos en boekjes. Tel.040-2482757.

Gezocht voor MegaDrive: kwaliteits RPG's als Story of Thor, Landstalker en Sword of Vermillion. Liefst omgeving Rotterdam en in nabijheid openbaar vervoer. Tel.0181-632614, Herwin v.d. Engel (Spijkenisse).

Te koop: Sega Saturn, video-card, race stuur, universal adapter en 10 spellen (o.a. Sega Rally, NHL Icehockey, Bug, Daytona, Virtua Fighter 2, Fifa '96, Theme Park, NBA Jam, Romance 4 etc.). Prijs n.o.t.k. Los of samen te koop. Tel.06-52761908.

Te koop: Sega Saturn met gamepads, videocard, stuur en foto-cd. Prijs nader overeen te komen. Ook in delen te koop. Tel.0521-510842, Martijn.

Te koop: MegaDrive + 3 joypads (1 6-knops) ƒ50,-, Alisia Dragoon, Hang On, Sonic, Toejam & Earl ƒ30,-, Aladdin, Ecco, Golden Axe 2, SF 2 SCE, Starflight, Taz (Escape from Mars) ƒ40,-, MK 3, Monaco GP 2, Story of Thor, Theme Park ƒ50,-. Alles compleet. Tel.0528-362027, Hugo.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: The Adventures of Mighty Max ƒ35,- (met passwords). I.z.g.st. of ruilen voor Sword of Vermillion. Tel.015-2610348, omg. Delft.

Te koop/te ruil: Bubba 'n Stix, Eternal Champions ƒ29,- per stuk, gewoon met 6 in 1 en Terminator 2 voor ƒ59,-, Mortal Kombat 3 met alle codes voor ƒ75,-. Alles in zeer goede staat met originele verpakking en handleiding. Ook te ruil tegen o.a. Earthworm Jim 1 of 2, Ecco the Dolphin 2, Ren & Stimpy, Virtua Racing, Mickey Mania, Mega Bomberman of een ander leuk spel. Evt. 2 van mij voor 1 van jou. Tel.010-2023732, Richard (na 16.00 uur).

Te koop: MegaDrive + 3 joypads (2x 3-button, 1x 6-button), 12 spellen (o.a. MK 1 en 2, Ecco 2, NBA Jam, SF 2 SCE). Alles in doos + handleidingen voor ƒ400,-. Tel.010-4324653.

Te koop: MegaDrive II + Mega CD + 12 CD-spellen + menacer + 6 in 1 cartridge + action replay 2 + 2 joypads en alle handleidingen. Alles voor ƒ800,-. Tel.030-2626988, Rickie (Utrecht).

Te koop: MegaDrive II met 3 joypads (1 6-knops) en 4 spellen (NBA Jam TE, NHL '95, Road Rash 3 en Cliffhanger). Prijs ƒ239,-. Tel.0348-471862, Demian.

Te koop: US Saturn, joypad, arcade joystick en een universal adapter voor alle buitenlandse spellen. Een demo en 4 spel cd's plus pistool. Prijs ƒ800,-. Tel.020-6231681, Gilian (na ca. 16.00 uur).

Te koop voor Mega CD: Soulstar. Met boekje in originele verpakking. Prijs ƒ50,-. Tel.071-5175810, Thijs.

Te koop: Saturn (1 controlpad) + converter + Sega Rally, Street Fighter Alpha, Night Warriors (USA), X-Men. Prijs ƒ900,-. Tel.0180-321695.

Grandioos aanbod: MegaDrive II met de spellen Aladdin (Bfr. 1100), Sonic 2 (Bfr. 450), Sonic 3 (Bfr. 1400), Sonic & Knuckles (Bfr. 1100) en 2 controlpads te koop. Prijs Bfr. 6300 (ƒ350,-). De snelle bellers krijgen gratis een Master System II met 5 spellen, 2 controlpads en een Master System converter II kado. Tel.(0032) 03/3226031, België.

Te koop: MegaDrive met 2 controlpads + 9 spellen voor ƒ355,-. Spellen ook los te koop: MK 3 ƒ65,-, Boogerman ƒ60,-, Earthworm Jim ƒ55,-, Lion King ƒ40,-, Aladdin ƒ37,50, Cool Spot ƒ37,50, Davis Cup World Tour ƒ25,-, World of Illusion ƒ15,-, Turrican ƒ15,-. 9 spellen zonder computer ƒ300,-, computer zonder spellen ƒ75,-. Tel.0525-654227, Laurens (na 16.00 uur, behalve op ma. en do.).

Te koop: MegaDrive II met 4 spellen (Asterix, MK 2, Hook, Strider), 4 controllers, 2 joysticks. In goede staat, in doosjes voor ƒ225,-. Tel.013-5346296.

Te koop voor MegaDrive: Sonic 1, Risky Woods, Robocop 3 voor ƒ25,- per stuk, Starflight, Megagames 1, Shaq Fu ƒ30,- per stuk, Skitchin ƒ35,-, Flashback, Corporation, Sonic & Knuckles ƒ45,- per stuk, Fifa '95, Urban Strike (zonder boekje) ƒ50,- per stuk. Tel.038-3855680, Genemuiden.

powersales

Te koop: MegaDrive II met 3 joypads (1x 3-knops, 1x 3-knops met turbo, 1x 6-knops met turbo) en 5 spellen (Lion King ƒ100,-, Tazmania ƒ40,-, Super Wrestle Mania ƒ50,-, Super Kick Off ƒ60,-, Grandslam ƒ50,-). Alles met doosjes en boekjes. Winkelwaarde ƒ850,-, mijn prijs ƒ350,- alles bij elkaar. Tel.043-6010416, Jeroen.

Te koop: MegaDrive II met 2 joypads en 10 spellen (Megagames 1 (3 in 1), Street Fighter 2 SCE, Wiz 'n Liz + codes, World of Illusion, The Flintstones + codes, Kick Off 3, Ecco the Dolphin in Tides of Time + codes, Sonic & Knuckles). Incl. opbergkoffer. Alles helemaal compleet. Winkelwaarde ƒ864,60, bij mij voor ƒ600,-. Spellen ook los te koop, prijs n.o.t.k. Tel.0186-653189, Gert-Jan (Numansdorp, ZH). Tussen 20.00 en 21.00 uur.

Te koop: Sega Multi Media (MD II + CD II) + 3 joypads (1 6-button) + 4 MD spellen (Sonic 1 en 2, Eternal Champions en Mickey Mania) + 7 CD spellen (o.a. MK 1, Sonic, Final Fight etc.) + 11 speelbare demo-cd's (o.a. Samurai Shodown, Fatal Fury Special, Battlecorps, Fifa Soccer '95 etc.) + alle P.U. '94/'95. Pas 2 jaar oud en echt in perfecte staat. Prijs ƒ595,- of te ruil tegen action replay/universal adapter + 5 originele Saturn-games (Europees, Japans of USA). Tel.045-5722513, Heerlen.

Te ruil voor MegaDrive: Soleil tegen Phantom 2040 of Megaman 1, 2, 3 op een spel. Home Alone wil ik ruilen tgen Cool Spot, Bubsy of Micro Machines 2. Jewel Master ruilen tegen Striker, Gunstar Heroes of Wonderboy. Voor Master System wil ik Tom & Jerry ruilen tegen Wonderboy 1. Tel.0492-542947, Helmond (ik heb geen vervoer).

Te ruil voor MegaDrive: mijn Eternal Champions, Brutal Robocop vs. Terminator, Clayfighter, Pele, Sonic 2 e.a. tegen jouw Super Street Fighter 2 of Super Street Fighter 2 Turbo. Twee van mij tegen 1 van jouw + gratis voetpedaal. Tel.0499-475319.

Te koop: MegaDrive + 2 controlpads (6-button). Prijs ƒ9100,-. Tel.020-4975367, Martin (Zwanenburg).

Te koop voor MegaDrive: Mortal Kombat 3 ƒ25,-. Schrijf naar: F. van Zuiden, Hoofdstraat 206, 7901 JX Hoogeveen.

Te koop: MegaDrive (omgebouwd) + scartkabel + 3 controllers + 16 spellen (o.a. MK 2 en 3, Fifa, NBA Jam, Lethal Enforcers + gun, Syndicate). Vraagprijs ƒ550,-. Tel.030-2282460.

Te koop voor Saturn: Virtua Racing ƒ60,-, Thunderhawk 2 ƒ85,-, Panzer Dragoon + VR ƒ125,-, Panzer Dragoon + Thunderhawk 2 ƒ150,-, Mega CD ƒ150,-, MegaDrive + 2 spellen ƒ155,-. Samen voor ƒ280,-. Tel.0181-323328.

Te koop: MegaDrive + Mega CD II, incl. 26 spellen en extra controllers. Tel.0181-618324, Martijn.

Te koop: MegaDrive + 32X + 14 spellen (o.a. Doom (32X), Motocross (32X), SF 2 SCE, MK 1, Jurassic Park, Lion King). Alles in 1 voor ƒ400,-. Tel.055-5431253, Bas.

Te koop: MegaDrive + 2 joysticks en 5 spellen (Megagames (= Super Hang On, Columns, World Cup Italië 90), Sonic 1 ƒ25,-, Jewel Master ƒ40,-, Rocket Knight Adventure ƒ50,-, JMG International Tour Tennis ƒ65,-). MD + 1 spel voor ƒ150,-. Alles in 1 koop voor ƒ225,-. Spellen doe ik over de post, MD moet je komen halen. Tel.0187-641759, Robbie (tussen 17.00 en 18.00 uur).

Te koop voor MegaDrive: o.a. Fire Shark, Shaq Fu en nog een paar spellen. Per stuk voor ƒ40,-, samen voor ƒ250,-. Tel.0591-61714.

Gezocht voor MegaDrive: Theme Park. Prijs nader overeen te komen. Tel.071-5416898, Jeroen (Leiderdorp).

Te koop: MegaDrive 2 met 12 verschillende spellen (o.a. Fifa Soccer 95, Sonic Spinball en Zool. Eén maand op gespeeld met doos en handleiding. Tel.0118-467773, na 18.00 uur.

Ik zoek een link-kabeltje voor de Game Gear. Ik wil deze kopen of evt. ruilen tegen een vergrootglas voor de GG. Ook ben ik op zoek naar Fifa Soccer voor de GG (voor niet te veel). Tel.0181-622018, Bart.

Te koop: Game Gear + 12 spellen (o.a. Mortal Kombat 2, NBA Jam en Sonic), adapter en koffer voor ƒ400,- (nieuwprijs ƒ990,-. Tel.0172-615807, Ruud.

Te koop voor MegaDrive: Virtua Racing Bfr. 1500, Super Street Fighter 2 en Streets of Rage Bfr. 1000, Mazin Wars, Sonic 1, Sonic 2, Alisia Dragoon, The Legend of Galahad, World of Illusion, Risky Woods, Rambo 3, Tazmania, Mystic Defender en Hard Drivin voor Bfr. 500. Ook nog te koop: controlpads met afstandsbediening voor Bfr. 1000 (2 controlpads + inzetstuk). Gezocht: Saturn met 2 controlpads en min. 2 goede spellen (bijv. Virtua Fighter 2 en 3, Sega Rally, Daytona USA, Ultimate MK 3 etc.) voor max. Bfr. 10000. Tel.(0032) 051/305331 of 301542, Christophe (België).

Te ruil/te koop voor MegaDrive: Skeleton Krew ƒ45,-, Rock 'n Roll Racing ƒ35,-, Sonic the Hedgehog ƒ10,-, Sonic 2 ƒ30,-, Ecco the Tides of Time ƒ45,-, Theme Park ƒ45,-, After Burner Complete 32X ƒ45,-, The Terminator ƒ10,-. 1 spel van meer dan ƒ30,- ruilen tegen: Mega Turrican, Probotector, Alien Soldier of andere toffe platformshooters. 2 spellen van meer dan ƒ30,- ruilen tegen: Vectorman, Virtua Fighter (32X) of WWF Wrestlemania: the Arcade Game (32X). Tel.050-3012604, Rob.

Te koop voor Saturn: Fifa Soccer '96 ƒ110,-, Magic Carpet ƒ115,-, NBA Jam TE ƒ75,-, Sim City 2000 ƒ110,-, Theme Park ƒ125,-, The Horde (USA) ƒ115,-. Alles samen voor ƒ600,-. Tel.0715-221367.

Te koop voor Game Gear: Sonic 2 ƒ25,-, Columns ƒ15,-, Tazmania ƒ20,-, Sonic Chaos ƒ25,-, Worldcup USA ƒ20,-, Dracula ƒ15,-, Super Smash TV ƒ20,-, Wimbledon ƒ20,-, RC Grand Prix ƒ20,-, Shinobi ƒ25,- en Hook ƒ20,-. Tel.030-2888272, Wouter (Utrecht).

Te koop: Game Gear met adapter, handleiding en 2 spellen (Lion King met handleiding en Mortal Kombat 3 nieuw in verpakking). Prijs ƒ225,-. Tel.030-6011733, Joep.

Te koop voor MegaDrive: Mortal Kombat 1 ƒ25,-, Strider 2 ƒ15,-, Archie's Basketball ƒ15,-, Fifa '94 ƒ20,-, Davis Cup Tennis ƒ15,-, Wintergames ƒ35,-, Mega Turrican ƒ30,-, Lotus 2 ƒ50,-, Eternal Champions ƒ30,-, Fifa '95 ƒ40,-, Pitfall ƒ40,-, Nigel Mansell Indy ƒ30,-, Boxing Heavy Weight ƒ35,-, The Immortal ƒ35,-, Ecco 2 ƒ40,-, Theme Park ƒ70,-. Tel.020-6561217 (tot 17.00 uur), 020-6182757 (na 18.00 uur).

Te koop voor MegaDrive: o.a. Wrestle War, Pit Fighter, Bubsy, Spiderman etc.). Allemaal ƒ50,- per stuk. Tel.0252-377287, Iwan (ZH).

Te koop: MegaDrive II (6 mnd. oud) + 6 spellen (o.a. MK 1 en 2, JP, Sonic 3) met boekjes, codes en doosjes + 4 joypads (3 en 6 buttons) + posters en computerboekjes + game genie met code-boek. Prijs n.o.t.k. Tel.0228-317052, Rory (Enkhuizen).

Te koop: Saturn (32-bit) + controllers + Virtua Fighter, Daytona USA, Victory Goal, Virtua Fighter 2 + converter, aansluitingen, boekjes en doosjes. Prijs ƒ950,-. Tel.071-4023393.

NINTENDO

Te koop/te ruil voor SNES: Street Fighter 2 ƒ30,-, Sim City (zonder boekje/doosje met code) ƒ30,-. Samen voor ƒ55,-. Samen te ruil tegen: Fifa '95 of '96 (Int.) Superstar Soccer, Soccer Shootout. Tel.0347-375908, Vianen (ZH).

Te koop/te ruil voor SNES: Mickey Mania ƒ25,- en Super Mario World ƒ40,- of ruilen tegen Sim City. Tel.0478-586418, Wouter Derks (Venray).

Te koop: SNES + 2 controllers, converter (voor USA spellen) en 4 spellen (Killer Instinct, Mortal Kombat, Final Fantasy 1, Act Raiser). Prijs ƒ250,-. Tel.0478-511284, P. v/d Heyden (tussen Nijmegen-Venlo).

Wie heeft het spel Equinox (SNES) te koop? Tel.0521-589966 of 0521-588246, liefst omg. Steenwijk.

Te koop/te ruil voor SNES: Street Fighter 2 ƒ75,- (winkelwaarde ƒ150,-, The Incredible Hulk ƒ90,- (winkelwaarde ƒ159,-) of 1 van deze spellen ruilen tegen een Action Replay 2. Deze spellen zijn met boekjes en doosje (SF 2 geen doosje). Tel.010-4777223, Fahad (Rotterdam). Ik heb geen vervoer.

Gevraagd voor SNES: Ranma 1/2, R1/2 Super/Hard Battle, R1/2 Neighbourhood Combat, Sailor Moon, Sailor Moon Super SS, Sailor Moon Another Story of andere Manga spellen. Tel.0166-602095, Karim (na 18.00 uur).

Te koop voor Game Boy: Donkey Kong Land ƒ45,-, Super Mario 1 ƒ20,-, Super Mario 2 ƒ30,-, Mickey Mouse ƒ20,-. Tel.050-4094173, Sander.

Te koop: NES in goede staat met Super Mario Bros met 2 controllers voor Bfr. 1000 (ca. ƒ50,-). Tel.(0032) 03/4582260, België. (E-mail: michel.lebacq@infoboard.be).

Te koop voor SNES: The Terminator ƒ30,-. Tel.074-2669846, Thomas (Borne). Niet op zaterdag.

Te koop voor SNES: Pilotwings ƒ40,-. Tel.024-3447623, Matthijs (na 19.00 uur).

Te ruil voor SNES: mijn spel Theme Park compl. tegen jouw MK 3 of Simcity 2000. Tel.0297-286779, Ruben (omg. Mijdrecht).

Te koop voor Game Boy: Robocop. Richtprijs ƒ25,- zonder handleiding. Tel.010-5214216, Peter (Bleiswijk). Niet op woensdag en donderdag.

Te ruil voor SNES: mijn MK 2 tegen Samurai Shodown, Super Double Dragon en Super Bomberman 2 tegen DK 2, Super Street Fighter. Tel.078-6182248.

Te koop: Game Boy + World Cup, Tiny Toons, Tetris, 8 in 1 (Snow Bros jr., Bubble Bobble, Turtles 1, Double Dragon 1, Gremlins 2, Robocop 1, R-Type, Japans spel) + game genie met 3 code-boekjes. Mijn prijs ƒ250,-. Spellen ook los te koop: World Cup ƒ40,-, Tiny Toons ƒ50,-, Tetris ƒ20,-, 8 in 1 ƒ80,-, game genie ƒ20,-. Tel.0342-474407, Perry (Voorthuizen). Geen vervoer.

Te koop voor SNES: MK 1, SF 2 (USA), Pilotwings, Final Fight, Super Battletank, Pilotwings voor ƒ17,50 per stuk, Jurassic Park ƒ20,-, F-Zero ƒ15,-, universele adapter (USA, Jap.) ƒ17,50. Tel.0346-569310.

Te koop: NES: Super Mario 1, Duckhunt, Super Volleybal, NES Open Golf + 2 controllers + alle snoeren + ingebouwd voor buitenlandse spellen + boekjes en codeboekjes. Alles in doos. Winkelprijs ƒ300,-, mijn prijs ƒ130,-. Tel.0346-352075, na 16.00 uur.

Te ruil voor NES: mijn Star Wars tegen jouw Lion King. Tel.0512-331009, Drogeham (na 17.00 uur).

Te koop: Game boy met game genie, adapter, vergrootglas, accu en 3 spellen voor ƒ450,-. Tel.023-5635288.

Te koop: SNES met 2 controllers en 15 spellen (Super Mario World 2, Super Metroid, Megaman X, Act Raiser 2, Lion King, Aladdin, Jurassic Park 2, Donkey Kong Country, SF 2 Turbo, Turtles Tournament Fighters, Secret of Mana, Mickey Mania, MK 2 en 3, Sparkster). Alle spellen compleet met doos en handleiding. Alles in 1 koop voor ƒ1299,-. Wie het in deze maand koopt krijgt ƒ300,- korting (je betaalt slechts ƒ999,-). Tel.0599-235054, Y-Hing (tussen 15.20 en 17.00 uur). Op andere tijden per buzzer: 06-59882727.

Te ruil voor SNES: ik heb diverse spellen te ruil. Ik zoek: Super Bomberman 3, Chronotrigger en Secret of Evermore. Tel.0348-402266, omg. Woerden.

Te koop: SNES met ingebouwde converter (alle import) + 2 spellen (Stunt Race FX en Super Valis 4, zonder doosje) + 3 joypads (2 normaal, 1 arcade joystick) voor ƒ200,-. Tel.0118-418419, Vlissingen.

Te koop: SNES + 2 controllers, multi-adapter en heel veel spellen (o.a. Mortal Kombat 1 en 2, ISS Deluxe, Fifa '96, Newman Haas Indy Car en nog veel meer). Prijs ƒ600,-. Tel.010-4102229, Ronald.

Te koop: SNES met 2 gamepads, scope + 6 in 1 en 6 spellen (Fifa Soccer, Starwing, MK, Lemmings, Street Racer, Battle Clash) voor ƒ300,-. Tel.073-6412734.

Te koop: SNES + 2 joypads + 14 spellen (DKC 1 en 2, Kuifje in Tibet, Theme Park, MK 1 en 2, Mario All Stars). Prijs ƒ850,-, binnen 3 wkn. reageren ƒ750,-. Tel.0343-576802.

Te koop: SNES + 2 controllers + 5 spellen (SMW, Starwing, MK, Doom, Street Fighter 2 Turbo) + opbergbakje + scope 6 in 1 + opbergtas. Alles met doos en handleiding. Prijs ƒ600,-. Tel.0186-692284.

Te koop: SNES + 4 controllers (1 multitab) + multiplayer + converter + 5 spellen (MK 1 en 3, Simcity, Secret of Evermore en Super Star Wars) + veel computerbladen (PU's, CNE). Vraagprijs ƒ475,-. Tel.0184-651758, Kaj.

Te ruil voor SNES: mijn Street Racer en European Kick Off 3 tegen jouw NBA TE of mijn Mickey Mania tegen een leuk spel van jou. Tevens te ruil: mijn MK 3 tegen jouw ISS Deluxe. Al mijn spellen zijn in perfecte staat. Tel.010-5910587, Serge (Maassluis, ZH).

Te koop voor SNES: Street Fighter 2 ƒ75,-, Mortal Kombat 1 ƒ75,-, super scope + 6 spellen ƒ50,-. Ik ruil ook Street Fighter 2 of Mortal Kombat 1 tegen Wolfenstein voor de SNES. Te koop voor NES: Addams Family ƒ35,-, Wrestle Mania Challenge ƒ35,-, Solstice ƒ35,-. Als je deze drie spellen tegelijk koopt betaal je ƒ90,-. Tel.0314-335531, na 16.00 uur (geen vervoer).

Te koop: SNES + 2 controllers en spellen (Killer Instinct, Megaman X, World Cup Striker, Street Fighter 2 en Earthworm Jim. Prijs ƒ400,-. Ook te koop: NES met 2 controllers en 2 spellen voor ƒ60,-. Tel.026-3341801, Daan (Oosterbeek).

Te koop voor SNES: Super Widget ƒ40,-, Battle Toads ƒ60,-, Jurassic Park 2 ƒ40,-, Exhaust Heat (race spel) ƒ40,-. Alles voor ƒ180,-. Tel.0318-635222, Bart.

Wie heeft een USA-EURO (FX) converter voor de SNES of weet waar ik deze kan kopen? (Zuid-West Nederland). Tel.0113-311749, Gerko.

Te koop/te ruil voor SNES: Mortal Kombat 3 ƒ90,-, Street Racer ƒ60,-, Stunt Race FX (USA) ƒ60,-, Street Fighter 2 Turbo (USA) ƒ60,-, Starwing ƒ50,-. Tel.075-6211270.

powersales

Te koop: SNES + 2 spellen (Batman Returns en Super Probotector), Topfighter arcade joystick, 2 controllers en opbergkoffer. Prijs ƒ200,-. Tel.075-6286561, Peter Koppen.

Te koop/te ruil gevraagd voor SNES: Secret of Mana en Rock 'n Roll Racing. Ik heb te ruil: DKC, MK 3, NBA Jam, Unirally, Super Bomberman 2, Batman Returns, Bust's Loose (Tiny Toons), Stunt Race FX en Populous. Over 2 van mij tegen 1 van jouw valt te praten. Tel.071-5764476, Bjorn (na 18.00 uur). Op vrijdag: 071-5760058).

Te koop: SNES + 2 joysticks, scope 6 in 1, Battle Clash, Zelda 3, Alien 3, Syndicate, Super Adventure Island, First Samurai, Super Mario All Stars, aansluiter voor 5 joysticks, (oude) kleuren tv, opberkoffertje voor spellen. Winkelwaarde ƒ1175,- (tv gratis), voor slechts ƒ675,-. Tel.; 0317-614653, Willem Lokhorst (Rhenen).

Te koop: SNES met aansluitmateriaal, 2 controllers waarvan 1 beschadigd, 9 spellen (Terminator 2, Super Smash TV, Krusty's Super Funhouse, Castlevania 4, Super Metroid, Super Mario All Stars, Donkey Kong Country, Mortal Kombat 1 en 3, Scope + 6 spellen, game genie. Alles in zeer goede staat. Vraagprijs ƒ750,-. Tel.0475-572689, Heel. Ik heb geen vervoer en verkoop niet los.

Te koop voor SNES: Starwing + handleiding, niet originele doos voor ƒ20,-, Sunset Riders ƒ45,-, Virtual Soccer ƒ35,-. Tel.020-6912572, ik heb geen vervoer.

Te koop: SNES + 2 joypads + 8 spellen (o.a. Fifa '96, NBA Jam TE, Street Racer etc.) + toebehoren + tv/scart aansluiting. Alles compleet met doos en handleiding voor ƒ500,-. Tel.0485-513517, Koen (Ottersum). Geen vervoer.

Te koop: SNES + 2 joypads + 4 spellen (Street Fighter 2, Starwing, Super Mario World, Super Double Dragon) met aansluitingen voor tv. Alles voor ƒ225,-. Tel.0521-513912, Rowan (Steenwijk).

Te koop: SNES + 32 spellen, 2 controlpads en multi-adapter. Prijs ƒ550,-. Spellen niet los te koop. Tel.010-4102229, Ronald.

Te koop/te ruil: NES + 5 controllers (2 gewone, 2 turbo en 1 joystick), game genie + codeboek en 12 spellen (Terminator 2, Felix the Cat, Star Wars, Arch Rivals, Probotector 2, Solstice, Low G Man, Rocket Ranger (USA), Castlevania 2, Defender of the Crown, Quantum Fighter, Mission Impossible en Dream Master. Alles voor ƒ249,- of ruilen tegen Game Boy spellen. Tel.0591-381760.

Te ruil voor SNES: mijn DKC 1 of Lemmings 2 tegen jouw Secret of Mana, Illusion of Time of ander RPG-game. Verder zoek ik voor de Game Boy het spel Gargoyles Quest die ik wil ruilen tegen een ander spel. Tel.0522-262538, Marijke (Meppel).

Wie verkoopt me het spel: The Art of Fighting of Clayfighter voor SNES voor Bfr. 1000. Tel.(0032) 011/816332, Zonhoven (België).

Te koop: SNES + 2 controlpads + 11 spellen (o.a. Zelda 3, Illusion of Time, Starwing, Street Racer, World Cup Striker, Street Fighter 2, Total Carnage, Mortal Kombat en nog meer) + een scope en 7 spellen. Winkelwaarde ƒ1250,-, koopprijs ƒ800,-. Reageer binnen een week voor de koopprijs van ƒ750,-. Tel.050-4062476.

Te koop: SNES met 2 controllers, 7 spellen (o.a. Starwing, MK 2, Alien 3 en Wolfenstein 3D). Alles z.g.a.n. met doos en boekje. Prijs ƒ310,-. Spellen niet los te koop. Tel.020-6790455, Marten. Wie nu reageert, gratis tv erbij.

Te koop: SNES, incl. 2 joypads en de spellen MK 3 (met codes), NBA Jam TE, Super Mario All Stars (geen doosje) en Jungle Book. Winkelwaarde ƒ666,-, vraagprijs ƒ460,- (z.g.a.n.) Tel.0118-561940, alleen rond 18.00 uur. Melikerk (Zeeland), ik heb geen vervoer.

Te koop/te ruil voor SNES: Kick Off ƒ30,-, Maximum Carnage ƒ60,-, Blackhawk ƒ40,-, Terminator 2 ƒ50,-, Cybernator ƒ50,- voor F-Zero, Rock 'n Roll Racing of Stunt Race FX. Tel.0318-510683, Jos (Veenendaal). Ik heb geen vervoer.

Te koop/te ruil voor NES: Batman: Return of the Joker ƒ45,- en Alpha Mission ƒ35,- of ruilen tegen Turtles 3 + converter, Gremlins 2 ƒ35,- of ruilen tegen Blue Shadow, Wrestlemania Steel Cage Challenge ƒ30,- of ruilen tegen Wrestlemania Challenge, Kirby's Adventure ƒ45,- of ruilen tegen Track & Field 2, Bayou Billy ƒ50,- of ruilen tegen Blades of Steel, NES cleaning kit ƒ5,- of ruilen tegen een leuke CD (Killer Cuts). Of dit alles ruilen tegen een SNES (incl. alle aansluitingen en min. 1 spel) of dit alles ruilen tegen een Game Boy met min. 4 spellen. Tel.0344-614648, Charel Visser (liefst omg. Tiel).

Te koop: SNES + 6 topspellen (MK 3, Street Racer, Samurai Shodown, Legend, Phantom 2040 en de Lawnmowerman) + 1 controller en een Super Game Boy. Alles compleet met doosjes en boekjes. Prijs n.o.t.k. Tel.023-5718418, Bob (Zandvoort).

Te koop: Game Boy met 10 spellen (o.a. Robocop 2, Super Marioland 1 en 3 en Turtles 1 en 2) en nog veel meer leuke spellen. Incl. een Handy Boy, een game genie + codes, een scart kabel en een tasje. Prijs ƒ300,-. Tel.0227-542951, Dirk-Jan.

Te koop voor SNES: Super Mario World ƒ60,-, Super R-Type ƒ50,-, Street Fighter 2 ƒ50,-, Mario Paint ƒ75,-, Starwing ƒ60,-. Amerikaanse spellen, converter voor nodig: Barbie ƒ75,-, MVP BaseBall ƒ75,-. Fam. Troudes, Molenaarstraat 71, 2516 RL Den Haag.

Te ruil voor SNES: mijn Donkey Kong Country 1 of 2. Ruilen voor jouw MK 3 of Secret of Evermore. Tel.023-5382585, Jaap (Haarlem). Rond Haarlem heb ik vervoer.

Te koop voor SNES: Mystic Quest Legend ƒ40,-, Mario Paint ƒ50,-, Killer Instinct ƒ70,-, The Lion King ƒ50,-, Mortal Kombat 2 ƒ50,-. Alles compleet. Tel.0172-436531, Jeffrey Zuidema (Alphen a/d Rijn).

Te koop voor SNES: Secret of Mana ƒ60,-, PSG voetbal ƒ45,-, Super Battle Tank ƒ40,-, Daffy Duck ƒ45,-, Pole Position 2 ƒ60,-, DKC ƒ55,-, Syndicate ƒ55,-, Mega Lo Mania ƒ40,-, Troy Aikman NFL Football ƒ45,- en Choplifter 3 ƒ45,-. Tel.053-4282780, Enschede (geen vervoer).

Te ruil voor SNES: Secret of Evermore (USA). Ruilen tegen Chronotrigger of Final Fantasy 3. Ook te ruil: Killer Instinct. Ruilen tegen Megaman X 2. Tel.0229-234231, Ramses (Hoorn).

Te ruil voor SNES: jouw MK 2 of 3, KI, Mario World 2 of Demons Crest tegen mijn Space Ace of Mario All Stars. Ook 2 van mijn Game Boy spellen tegen jouw SNES spel (3 GB spellen tegen MK 3). Keuze uit 10 topspellen, zoals MK, Marioland 2 en Zelda 4. Voor de eerste bellers die een GB spel tegen SNES spel ruilen gratis licht en vergrootglas voor GB. Tel.071-5618775, René.

Te koop: SNES + 1 joystick en 1 joypad + 8 spellen (DKC, Dragon Ball Z, Tiny Toon, Primal Rage, Super Mario All Stars, NHL 94 (USA), Super Street Fighter 2, Pit Fighter). Alles bij elkaar voor ƒ750,-. Tel.0223-644348, Chris (tussen 17.00 en 18.00 uur).



Te koop: SNES + 16 spellen (o.a. MK 3, Zombies, Beethoven, Jurassic Park etc.) + 3 joypads + game genie incl. extra game genie codeboekjes + alle boekjes + converter + alle toebehoren. Dit alles voor ƒ500,-. Tel.073-5515505, Rick (St. Michielsgestel). Na 16.00 uur, geen vervoer.

Te koop: omgebouwde NES met handleiding, 9 spellen (o.a. Mario 1 en 2, Double Dragon, Gremlins 2, stack-up spel met robot) plus game genie en 2 joysticks voor ƒ375,-. Tel.073-6425866, na 16.00 uur.

Te koop: Game Boy met adapter, gamelink kabel, 2 spellen (Tetris, SML 1) voor ƒ50,-. Te koop voor SNES: MK 1 ƒ25,-, Mario All Stars (zonder doosje) ƒ25,-, Starwing ƒ25,-. Alles bij elkaar ƒ100,-. Alleen SNES spellen bij elkaar ƒ60,-. Tel.0181-631029, Dion (Spijkenisse).

Te koop: Game Boy + adapter + toebehoren. Alles in zeer goede staat, compleet met handleiding voor ƒ100,-. Game Boy spellen (Zelda, Navy Seals, Total Carnage en veel meer) voor ƒ20,- per stuk. Met doosje, beschermhoesje en handleiding. Tel.0180-618514.

Te koop: SNES + 7 spellen (o.a. MK 2, Super Street Fighter en Killer Instinct), converter en super advantage joystick voor ƒ400,-. Snelle beller krijgt NES + 2 spellen gratis erbij. Tel.0499-399819, geen vervoer.

Te koop gevraagd voor SNES: Final Fantasy 3, Chrono Trigger, Uncharted Waters New Horizons, Feda (The Emblem of Justice), Breath of Fire 2, Secret of Evermore. Of te ruil tegen Illusion of Time, Secret of Mana, Zelda 3 en Lord of the Rings. Tel.0547-272242, Bastiaan (Goor). Na 17.00 uur.

Te koop: Micro Machines ƒ25,-, Blades of Steel ƒ20,-, Jimmy Connors Tennis ƒ50,-, Dr. Franken ƒ20,-, Hook ƒ15,-, Crash Dummies ƒ20,-, Rampart ƒ10,-, Fortified Zone, R-Type, Kick Off, Nemesis, Xenon 2, Prince Valiant en Battletoads allen voor de vriendelijke prijs van ƒ12,50. Tel.0495-593095, Roy van Stiphout (na 18.00 uur). Vervoer niet mogelijk, graag omg. Eindhoven.

Te ruil voor SNES: mijn Mortal Kombat 3 of Super Street Fighter 2 tegen jouw Mario World 2, Donkey Kong 2, Earthworm Jim 2 of een Game Boy met spel. Tel.0341-416626, Maurice (Harderwijk).

Te ruil voor SNES: mijn Earthworm Jim 2 tegen jouw Super Mario 2 of Secret of Mana. Te koop voor SNES: Hegame. Met goed doosje en handleiding voor ƒ30,-. Tel.020-6454968.

Te koop/te ruil voor SNES: Killer Instinct ƒ79,-, Looney Tunes Basketball ƒ69,-, Street Racer ƒ39,-, SF 2 Turbo ƒ39,-, Super Mario All Stars ƒ39,-, Super Tennis ƒ25,-. Ruilen tegen: Theme Park, Donkey Kong Country 2 of een ander leuk spel. Tel.0545-275047, Timo (Borculo).

Te koop: SNES met scope + 6 spellen, converter, game genie + codesboek, 2 controllers en 11 spellen (o.a. MK 1, Secret of Mana, Super Mario All Stars, Street Fighter 2 en andere topspellen). Prijs ƒ350,-. Tel.0519-294493, Rob Pestman (Dokkum).

Te koop voor SNES: DKC 2 ƒ85,-, Killer Instinct (incl. cd) ƒ75,-, Earthworm Jim 2 ƒ60,-, Super Metroid ƒ30,- en Bubsy, World Cup Striker, SM All Stars, Starwing voor ƒ25,- per stuk. Alles in 1 koop + 2 controllers 1 turbo/slow voor ƒ325,-. Alle spellen met doosje en boekje (behalve SM All Stars en Starwing geen doosje). Tel.0511-424064, Rinsumageest (Friesland). Geen vervoer, zelf komen halen.

Te koop/te ruil voor SNES: Legend ƒ50,-, Equinox ƒ40,-, Prince of Persia (USA) ƒ25,-, Parodius (Jap.) ƒ30,-, DKC ƒ65,-, Tiny Toons BBL ƒ25,-, MK 1 ƒ30,-, Smurfen ƒ60,-, Megaman X ƒ60,-, JP 1 ƒ45,-, JP 2 ƒ45,-, SF 2 Turbo ƒ50,-, Sparkster ƒ50,-. Te ruil alleen tegen de volgende spellen: Super Bomberman 3, The Mask, Soccer Shootout, Earthbound, Power Rangers the Movie, Pitfall. Twee van mij tegen 1 van jou is mogelijk. Tel.0348-402266, omg. Woerden.

Te koop voor SNES: MK 2 ƒ75,-, Street Racer ƒ45,-, Starwing ƒ25,-, Pockey & Rocky ƒ25,-. Tel.071-5213578, Sander.

Te koop: SNES met 2 controlpads, muis, 11 spellen (Super Mario World, Yoshi's Island, Super Mario Kart, Mario Paint, Mario is Missing, SimCity, Theme Park, Lion King, Goof Troop, Tiny Toon Adventures en Sunsetriders). Met alle boekjes. Prijs n.o.t.k. Tel.0118-627145, Florijn.

Te koop/te ruil voor SNES: Mario is Missing ƒ50,- (zonder doosje) en Fifa Soccer '96 ƒ119,- (bijna nooit gebruikt). Te ruil tegen alle leuke spellen, maar de spellen die ik nog zoek zijn: Donkey Kong Country 2, Kuifje in Tibet of Toy Story. Of allebei in 1 koop voor ƒ150,-. Tel./fax: 071-3620232, Marinus.

Te koop: SNES + 2 joypads + 1 snpropad + pro action replay + 9 spellen (o.a. MK 2 en 3, SMW, Aladdin en Mario All Stars). Prijs ƒ650,-. Tel.0165-551527, Tommy.

Te ruil voor SNES: mijn Street Fighter 2 of mijn Super Soccer tegen jouw Wolfenstein 3D of jouw Theme Park. Tel.070-3550823, Richard van Beelen (tussen 15.00 en 18.00 uur).

Te koop: SNES ƒ199,- met 1 super joystick pro + gewone joystick + adapter + scart. Nog geen jaar oud in doos. Te koop SNES spellen: Street Fighter Turbo ƒ29,-, Super Double Dragon ƒ29,-, Super Mario Kart ƒ25,-, Mortal Kombat 3 ƒ99,-, Killer Instinct ƒ99,-. Allemaal met doos en handleiding. Alles voor ƒ400,-. Tel.070-3609696, Gordon (Den Haag). Na 16.00, behalve op vrijdag en in het weekend.

Te koop: SNES met 3 controllers en 1 super turbo controller + 9 spellen (MK 1, 2 en 3, Killer Instinct, Starwing, Lethal Weapon 3, Street Racer, Kid Clown en Clayfighter 2) + pro action replay 2 met handleiding + codeboek voor Bfr. 20000. Spellen en controllers ook apart verkrijgbaar. Tel.(0032) 052/222537, Grembergen (België).

Te koop: Killer Instinct voor SNES met doosje en boekje. Prijs ƒ60,-. Tel.024-6777791.

Te koop: een gele colored Game Boy, incl. vergrootglas, licht, Game Boy Case, Super Marioland 2 en Donkey Kong Land. Voor ƒ90,-. z.g.a.n. Tel./fax: 0252-413133, Jasper.

Te koop: SNES + 15 spellen (o.a. MK 1 en 2, Mario Kart, Mario World, Street Fighter 2 Turbo, Street Racer etc.) + scope met 6 spellen, speciaal joypad, converter en opbergbox voor spellen. Alles in originele verpakking. Prijs n.o.t.k.. Tel.0518-402800, na 16.00 uur.

Te koop: SNES + joypads + scope en 14 spellen (o.a. Mario World 1 en 2 (Yoshi's Island), Asterix, Bubsy, Battletoads, James Pond Crazy Sports, Yoshi's Safari (scope), Mortal Kombat 1, Tom & Jerry, Super Bomberman, Belle en het Beest, Tazmania, Nintendo, Road Runner (USA), Scope 6). Compleet met doos en handleiding. SNES + 2 spellen voor ƒ225,-, losse spellen ca. ƒ50,-. Tel.0499-422773, Geert.

Gevraagd: SNES spellen, geen vecht- of sportspellen. Het liefst RPG's, platform of adventures. Niet te duur. Tel.0527-617818.

Te ruil voor SNES: Illusion of Time (met doosje en boekje) tegen Secret of Evermore (in ieder geval met boekje). Tel.024-3446364, Guus. Rond Nijmegen is er vervoer, anders per post.

Te koop/te ruil voor Game Boy: Donkey Kong Land voor ƒ65,- of ruilen tegen: Kirby's Dreamland 3, Donkey Kong. Tel.010-4715162, Dennis (na 17.00 uur).

PC

Te koop/te ruil gevraagd op disk/cd: MK 3, Micro Machines, The Need for Speed, Day of the Tentacle, Scorch, Sam & Max Hit the Road, Monkey Island 1/2, Earthworm Jim, Rayman. Prijs n.o.t.k. Tel.077-3515812, Jeffrey (na 19.00 uur, niet op donderdag).

Gezocht: Star Wars games, Manga games en goede RPG's. Tel.038-3311696, Wilco.

Te koop: Duke Nukem 3D ƒ25,- (shareware), Phantasmagoria ƒ65,- (deluxe set), Hell ƒ40,-. Tel.030-6067249, Marien.

Te koop: PC 486 DX2-66 VLB, 8 Mb RAM, 128 Kb cache, 420 Mb HD, 3,5' HD diskdrive, 2-speed CD-ROM, incl. blaster pro, 1 Mb videokaart, 14' SVGA monitor, tapestreamer 250 Mb, 25 W. speakers, muis, keyboard, joystick, Win. '95 + MS-DOS 6.2, veel games en software. Prijs ƒ2000,-. Tel.045-5323304, Maurits.

Wie heeft voor mij de originele spellen: Phantasmagoria, Shivers, Duke Nukem 3D, The Settlers 2 en Police Quest SWAT. Kan ook ruilen tegen mijn spellen, zoals: Warcraft 2, Actua Soccer, enz.) Tel.071-4016102, Gerard Wijnstroot (Katwijk aan Zee).

Te ruil voor CD-ROM: Screamer of Larry Collection. Wil ik ruilen tegen: NHL '96, Formula 1 GP 2, Virtual Karts, NBA Jam TE, NBA Life '96 of Actua Soccer. Tel.072-5616826, Menno (Alkmaar).

Te ruil: Doom 1 en 2, Duke Nukem 3D, Transport Tycoon etc. Deze wil ik ruilen tegen o.a.: Police Quest SWAT, The Raven Project, Theme Park en Grand Prix Managers. Tel.0543-522789, Hans.

Te ruil/te koop voor CD-ROM: mijn FX Fighter tegen jouw Expect No Mercy, Mortal Kombat 3 of Sam & Max Hit the Road. Of te koop voor ƒ79,-. Alles in perfecte staat + handleiding. Tel.; 010-4651351, Fabian Oldenburger (Rotterdam). Na 16.00 uur.

Te koop/te ruil: Ceasar 2 ƒ50,-, Falcon Gold ƒ30,-, Outpost ƒ30,- en nog vele ander toffe CD-ROM's. Graag ruilen tegen: Settlers 2, Steel Panthers of andere strategische spellen. Tel.076-5655814, Joost.

Te koop voor CD-ROM: Star Wars Rebel Assault ƒ20,-, Destruction Derby ƒ50,- en een joystick (PC mission) ƒ15,-. Tel.072-5159579, Jasper (tussen 17.00 en 19.00 uur).

Op CD-ROM voor alle Trekkers!! Startrek 25th Anniversary ƒ45,-, Flight of the Intruder ƒ20,-. Of te ruil tegen jouw Doom 2, Theme Park of Full Throttle op CD-ROM. Tel.0592-413535, na 16.00 uur.

Te koop/te ruil op CD-ROM: Screamer ƒ35,-, Indianapolis 500 ƒ15,-, Virtual Karts ƒ60,-, Flight Sim Toolkit ƒ30,-, Shadowlands ƒ20,- of ruilen tegen: Destruction Derby, Need for Speed of TFX (op diskette heb ik nog een muziekprog.). Tel.0575-510728, Ramon.

Ik wil graag spellen ruilen, o.a.: Police Quest 4, Kings Quest 1 en 2 (met handleiding), Larry 1 en 3 (ook het liefst met handleiding), SimTown en SimIsle. Zelf heb ik: Police Quest 1 en 3, Larry 2 en 5, Kings Quest 3, Theme Park, SimTower, SimCity Classic, SimCity 2000 en Keen 4 t/m 6. Bij PQ 1, KQ 1 en Larry 5 heb ik een handleiding. Tel.033-4550261, Maik.

Te koop gevraagd: 386 met (s)vga kleurenmonitor, ca. 4 Mb RAM en een vrij grote harde schijf. Tel.0345-683477, Vincent (Beesd).

Te ruil op diskettes: MK 3, Rayman, Fifa '96, NBA Jam TE, Wrestlemania, Duke Nukem 3D, Destruction Derby, Screamer (CD-ROM) en nog veel meer. Ik wil ze ruilen tegen: Wipe Out, Hardball 5, The Need for Speed, Actua Soccer of andere gave spellen. Screamer wil ik het liefst ruilen tegen NBA Live '95 of Actua Soccer op CD-ROM. Tel.0341-563421, Paul (Ermelo).

Te koop: Multimedia PC, 486 DX 80 Mhz, 8 Mb RAM, 750 Mb HD, 1 Mb video-kaart, svga-monitor, 16-bit soundblaster-Pro c. + boxen, quad-speed CD-ROM, div. software. Prijs ƒ2195,-. Tel.035-5825852.

Te koop: Nascar Racing. Prijs kan besproken worden. Tel.0223-627809, Tom.

Te koop: 486 moederbord + SX 33 Intel processor, svga videokaart, 4 Mb intern geheugen 30 pins. Alles voor ƒ350,-. Ook vele bekende spellen te koop (o.a. Gabriel Knight CD-ROM + handleiding voor ƒ30,-). Tel.040-2832466, Maarten.

Te koop voor CD-ROM: Beneath a Steel Sky ƒ30,-, Simon the Sorcerer ƒ50,-, Star Trek: Deep Space Nine ƒ55,-, Screamer ƒ40,-. Tel.0165-379498, Martijn (doordeweeks na 18.00 uur).

Te koop voor CD-ROM: Star Control 2 met doos en handleiding voor ƒ20,-. Tel.0592-272124, Joeri Kaan (Annen).

Te koop/te ruil: SC2000, Doom, Theme Park, Formula 1, Raptor, Larry 6, Tie-Fighter, Micro Machines 2, Super Karts, Aladdin, Lion King en Thunderhawk. Dit alles op schijfjes. Eén voor ƒ25,-, twee voor ƒ40,-, vijf voor ƒ90,- of ruilen tegen Larry 5, Transport Tycoon, Pizza Tycoon of twee ruilen tegen MK 3. Tel.024-3779681, Joris (na 15.30 uur). Liefst omg. Nijmegen.

Te koop/te ruil op CD-ROM: The Journeyman Project Turbo ƒ50,-, The Lemmings Chronicles ƒ40,-, Mortal Kombat 3 ƒ65,-. De volgende games zou ik het liefst willen ruilen: Ecstatica, Indycar Racing, Bcracers, TFX, Mortal Kombat 2, Psycho Pinball, Warcraft, The Day of the Tentacle, Doom 2, 1942 The Pacific Air War, Pinball Illusions, Jazzjack Rabbit Holiday Hare, Jungle Book, Raptor, Theme Park, Wacky Wheels, Wrestle Mania. Tel.0181-643017, Raymon (na 16.30 uur.

Te koop/te ruil gevraagd: Starcontrol 2 op CD-ROM (evt. op diskettes). Moet het origineel zijn. Of ruilen tegen de spellen: Anstoss, SF 2, Spirit of Excalibur, 1869 of Hanse, deze zijn allemaal met doosjes en handleiding. Tel.053-4612740, Kevin Sikma (na 17.00).

Gevraagd: Fifa '96 op CD-ROM of disks. Ik heb zelf: Ceasar 2, Worms, Sim City 2000, Theme Park, Fatal Racing, Civilization 1, Street Fighter 2, Descent, Doom 2 en nog een paar andere. Tel.076-5422216, Steven.

Te koop: 486 DX 4 100 Mhz, minitower, 14 inch mon., 250 Mb HD, 4 Mb intern geheugen, Siemens printer, regelbare 80 Watt boxen, 16-bits geluidskaart, quadro CD-ROM speler. Prima staat voor ƒ1175,-. Tel.026-3252118, na 19.00 uur.

Te ruil: mijn 7th Guest (CD), MM2, Fatal Racing, Destruction Derby, Primal Rage, Wrestlemania, Druid, NBA Jam TE, Actua Soccer, Worms, Abuse, Litil Divil (CD) en nog een paar (nieuwe) shareware cd's en heel veel oplossingen en cheats tegen jouw: NBA Live '96, Police Quest SWAT, Larry 4, 5 of 6, Simon the Sorcerer 1 of 2, Civilization 2, Duke 3D (hele versie), The Dig of andere leuke RPG's. Tel.040-2112062, Mahdi.

Te koop op CD-ROM: Warlords 2 Deluxe met verpakking en handleiding voor ƒ39,-. Tel.074-2663018, Tom.

Gevraagd: het spel Dynablaster. Ik wil het ruilen tegen andere PC spellen (o.a. Toshinden en Duke 3D). Tel.0418-633796, Martijn.

Te koop voor CD-ROM: King's Quest 5 ƒ25,-, 7th Guest ƒ20,-, Dark Forces ƒ25,-, Monkey Island ƒ30,-, Mega Race ƒ20,-, Cyberia ƒ40,-, Lands of Lore ƒ30,-, Space Quest 4 ƒ25,-, veel hintboeken. Tel.013-5113295.

Te koop/te ruil op CD-ROM: Screamer ƒ55,-, Fatal Racing ƒ55,- (+ codes), Star Crusader ƒ20,-. Ik wil graag hebben: Formule 1 Grand Prix 2, Indycar 2, Nascar. Tel.036-5333652, Dennis (Almere).

Te ruil (op CD-ROM): Wipe Out of Tilt! tegen jouw C&C CO of Power the Game. Tel.0546-564389, Ronald (tussen 16.00 en 19.00 uur).

Te koop/te ruil op CD-ROM: Panzer General ƒ25,-, Dawn Patrol ƒ25,-, Day o/t Tentacle ƒ15,-, Combat Air Patrol ƒ25,-, Rise of the Robots ƒ25,-, Orion Conspiracy ƒ25,-. Tel.0528-361669, Peter.

Te ruil: ik heb Fifa Soccer '96, Topgun: Fire At Will, Super Karts op CD-ROM met originele verpakking en handleiding ruilen tegen Command & Conquer, Warcraft 2, Grand Prix 2, Destruction Derby of een ander gaaf spel. Wel alleen originele CD-ROM versie. Tel.0413-473848, Rob (na 18.00 uur).

Te koop: Pentium 60, 8 Mb RAM, 330 Mb HD, 3,5 HD diskdrive, double spin CD-ROM, soundblaster pro, speakers, videokaart + svga monitor, Win 3.11, DOS 6.20 + veel games en software. Incl. muis en mat joystick en keyboard. Prijs ƒ1800,-. Tel.078-6133666.

Te koop: 4 Mb Simm 72 pins ƒ80,-. Te koop op CD: Microcosm, Rebel Assault, Mega Race, Cyber Race, Dune, 7th Guest & Ecstatica voor ƒ25,- per stuk. Screamer ƒ35,-, Alone in the Dark ƒ15,- en vele anderen. Of ruilen voor: FX Fighter, Torin's Passage, Phantasmagoria, MK 2 of 3, Aliens of Rebel Assault 2. Of andere actiespellen. Twee titels van mij voor 1 titel. Alleen CD-ROM. Tel.046-4421921, Ralph (na 18.00 uur).

Te koop gevraagd: game pads (6-buttons) voor de Gravis GrIP MultiPort system. Een Intel of Cx 486-DX2/80 processor van 5 volt. F1 GP 2, Sonic The Hedgehog, Z en Bazookatone. Zowel CD-ROM's, tapes als floppy's welkom. Ook te ruil tegen Mega Race, Indiana Jones: Fate of Atlantis, Indy Car 2 (floppy), Fifa '96 (floppy).

Te koop aangeboden: Cx 386-SX Coprocessor (nog nieuw), 2x 1Mb Simms (30 pins). Mega Race ƒ20,-, Fifa '95 ƒ40,-. Tel.036-5301072, Ka-Ming. Alleen op werkdagen tussen 19.00 en 21.00 uur.

Te koop: 486 DX 66 Mhz, HDD 420 Mb, FDD 1.44 Mb 3,5', double speed CD-ROM speler, kleurenkaart SVGA 1 Mb, Sound Galaxy pro 16-bits geluidskaart (Mozart Sound System), muis, boxen 2 x 80 Watt, monitor low radiation, toetsenbord. Alles inclusief software, Win 95 pre-installed, vele andere programma's geïnstalleerd, gebruiksklaar. Prijs ƒ1775,-. Tel.0599-454692, na 18.00 uur.

COMMODORE

Te koop: Amiga 1200, met 200 Mb HD, stereo kleurenmonitor, 200 diskettes, muis, joystick, veel spellen op HD, doos met Amiga boeken. Tel.0548-513777.

Yo! Amiga fans. Ik zoek iemand die spellen met mij wil ruilen of aan/verkopen. Ik heb Amiga al 10 jaar dus een heleboel disks. Ben 238% betrouwbaar, neem contact met mij op. Tel.024-6411982, Shanixs, Homberg 1715, 6601 ZK Wijchen.

Te koop: 32-bit spelcomputer (Amiga CD-32) met o.a. 8 spellen (Rise of the Robots, Alien Breed TA), honderden demo's, tijdschriften en filmpjes voor ƒ299,-. Tel.0114-314714.

Te koop: Amiga 500 + muis, joystick + kleurenmonitor + veel software. Prijs ƒ400,-. Tel.0548-615272.

Gezocht: iemand met een Amiga die spellen per post wil ruilen. Ik heb o.a.: MK 2, Super Street Fighter 2, Viz, Hook, Fire Force, Cool World en nog ongeveer 700 andere. Interesse? Tel.020-6241278, Rochus.

Te koop: Amiga 1200 + 120 Mb HD + monitor + 28 Mhz. turbokaart + 4 Mb extra + CD-ROM speler + 250 diskettes + CD-ROM's + printer + muis + joysticks + extra zware voeding. Prijs ƒ2000,-. Tel.0413-366157.

Te koop: Amiga 1200, 850 Mb, WD Harddisk 14.4 K modem midi interfase sound sampler, 2 joypads, muis, stofkap, extra sterke voeding en veel software. Prijs: ƒ1000,-. Tevens te koop: Amiga CD 32 met SX 1 uitbreiding (= hetzelfde als Amiga 1200 + CD-ROM) + 2 Mb extra geheugen, diskdrive, keyboard (zwart), joypad, muis en veel software. Prijs ƒ800,-. Tel.0320-251117, na 18.00 uur.

PLAYSTATION

Te ruil voor PlayStation: Twisted Metal. Tegen jouw Rayman, Warhawk of Alien Trilogy. Tel.0486-413377, Björn.

Te koop: Sony PlayStation, PAL versie, in doos, met 9 org. games (Tekken, MK 3, Ridge Racer, Wipe Out, Destruction Derby ...). Alles met handleiding. Vraagprijs ƒ900,-. Tel.030-6063284.

Te koop: Sony PlayStation spellen (o.a. Mortal Kombat, Tekken en Twisted Metal). Z.g.a.n. voor ƒ45,- per stuk. Tel.070-3209698, na 18.00 uur.

Te koop: PlayStation + 2 controllers + 1 memory card + 1 spel naar keuze. Kiezen uit: Fifa 96, Tekken, Toshinden, Destruction Derby, Ridge Racer, Power Serve, Mortal Kombat 3, Air Combat en Striker 96. Tel.079-3212846, Zoetermeer.

Te koop gevraagd: wie heeft voor mij een Japans boekje en doosje van het PlayStation spel Tekken 2? Ik betaal er een redelijke prijs voor. Tel.0318-637167, Ramon van Barneveld (na 18.00 uur).

Te ruil voor PlayStation: Rayman, Extreme Games, Ridge Racer 1 en Tekken voor jouw Fifa '96, Lone Soldier, Discworld, Motortoon GP of Doom. Tel.0522-262538, Jan Jaap (ma. t/m do. van 18.00 tot 21.00 uur).

DIVERSEN

Te ruil: MegaDrive II met 6 leuke spellen (Mortal Kombat 1, 2 en 3, WWF the arcade game, Theme Park en Sonic & Knuckles) met 2 joysticks (waarvan 1 turbo joystick). Ruilen tegen een PlayStation/Saturn met min. 2 spellen. Niet te koop. Tel.0566-689265, tussen 16.00 en 19.00 uur.

Te koop/te ruil: mijn CD-i + 2 demo's en een soort encyclopedie-cd + Escape from Cybercity + MegaDrive II + 2 pads + Sonic 2, California Games, Golden Axe 2, Boxing, Megagames 1 (een 3 in 1 met Columns, Motorracing, Football Italië). Ruilen tegen PlayStation of Saturn + 2 pads + 1 spel of te koop voor ƒ600,-. Tel.030-2732415, Ivan.

Te koop: Neo Geo CD + 6 spellen + 2 joysticks. Z.g.a.n. in doos ƒ550,- of ruilen tegen Jap./USA PlayStation. Tel.0344-610596, Johan (Tiel). Na 18.00 uur.

Gevraagd: Walkthrough en/of hints voor Legend of Kyrandia 1 en 3. Tel.0168-324790, Albert.

Te ruil: mijn Master System Ii + 2 joypads en 7 spellen (Moonwalker, Golden Axe, Sonic 1 en 2, Donald Duck, Asterix, Alex Kidd) tegen 2 van deze spellen op de SNES: Rock 'n Roll Racing, Theme Park, Fifa Soccer '96, International Superstar Soccer Deluxe, Street Racer, Simcity. Tel.013-5053545, Kevin (omg. Tilburg). 's Avonds bellen.

Te koop: MegaDrive II + 3 joypads (2 3-knops, 1 6-knops) + game genie met codeboekje + 12 spellen (Mortal Kombat 3, NHL '95, Fifa Soccer, Streets of Rage 3, Daffy Duck goes Hollywood, The Incredible Crash Dummies, Streets of Rage, The Revenge of Shinobi, Super Hang On, World Cup Italy '90, Golden Axe, Columns. Twee maanden oud. Winkelwaarde ƒ1200,-, mijn prijs ƒ599,- of te ruil tegen een PlayStation met min. 1 spel. Tel.040-2571214, na 20.00 uur.

Te koop voor SNES: MK 3 ƒ120,- en The Addams Family Pugsley's Scavenger Hunt ƒ30,- of ruilen tegen een leuk CD-ROM spel (liefst Crusader of Fifa Soccer '96). Tel.026-3341620, Joep Cras (Oosterbeek). Na 16.00 uur.

Te koop/te ruil: Sega Mega CD met 3 spellen (ƒ300,-) en een Game Boy met 14 spellen (ƒ300,-). Een van deze ruilen tegen SimCity 2000 en een Action Replay voor de Saturn. Mijn Daytona USA tegen jouw Sega Rally. Tel.0519-531431.

Te ruil voor SNES: Rival Turf 2, MK 1, Street Racer, Battletoad Battlemaniacs, Chuck Rock, Super Ghouls 'n Ghosts, Cliffhanger, Scope met 6 schietspellen. Ruilen tegen: Doom 2 (PC), MK 3 en andere toffe vechtspellen. Tel.0180-416660, Gertjan van Putten. Of spreek een boodschap in op antw.app.

Te koop/te ruil tegen Sony PlayStation met min. 1 spel: een half jaar oude SNES met 2 controllers, 7 spellen (o.a. Donkey Kong Country, Super Mario Kart, 4 in 1 en Ren & Stimpy). De eerste beller krijgt gratis een 3 wkn. oude MegaDrive II met 2 controllers en Sonic 2 en Taz in Escape From Mars erbij. Of alles in 1 koop voor ƒ550,- (winkelwaarde ƒ831,-). Tel.020-6402597, A'dam. Ik heb geen vervoer.

Te koop/te ruil: Manga films Doomed Megalopolis hfdst. 1 t/m 3 voor ƒ20,- per stuk of alle drie samen voor ƒ50,- of ruilen tegen een PlayStation spel of andere goede Manga-films (min. 2 Manga's). Tel.040-2538781, Stan.

Te ruil: Sega 16 + 32 bit computer, 1 32X spel, 4 16-bit spellen, 2 3-button joypads, 1 6-button joypad etc. Ruilen tegen Commodore Amiga 500(+) met min. 2 spellen en moet compleet zijn om te spelen. Tel.; 0345-599730, geen vervoer.

Te koop/te ruil: MegaDrive/32X met 25 spellen (o.a. Fifa '96, Theme Park, Ecco 2, NHL '96 etc.). Alles te koop voor ƒ1250,- of te ruil tegen Sony PlayStation met min. 2 spellen. Tel.0168-402003, John.

Te koop: MegaDrive II + 3 joypads (2 3-kn., 1 6-kn.) + game genie met codeboek + 12 spellen (Mortal Kombat 3, Fifa Soccer, NHL '95, Streets of Rage 1 en 3, Daffy Duck, Crash Dummies, World Cup, Shinobi, Columns, Golden Axe, Super Hang On). Z.g.a.n. Of te ruil tegen een PlayStation met min. 1 spel. Tel.040-2571214, na 20.00 uur.

Te koop/te ruil: SNES + 2 controlpads + 11 toptitels (o.a. Killer Instinct, NBA Jam TE, SSF 2). Vraagprijs ƒ749,- of ruilen tegen PlayStation met 2 spellen. Tel.077-3870189, Jos.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@euronet.nl

Powerweb
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur), Ed Wiggemans (eindredacteur), Bjørn Bruinsma, Bas le Clercq, Ben de Dood, Thomas Glas, Nancy Kamperveen, Kees de Koning, David Lemereis, Michael Schaeffer, Laura ten Seldam, Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat
Hennie Vikke, 020-4875346.

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director), Leo Brandt, Erik van den Heuvel, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Casper Voortman EP&PP, Anne Rose Oosterbaan..

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskool, Linda Jongejan, Rob Mekken, Harry de Waard, Jan Hakkert en Dick Pater.

Uitgever
Aart van der Want.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471.

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
VNU Business Publications B.V.
Rinus van Amhem, 020-4875436
Tom Wildenburg, 020-4875547.

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse. Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,45 per 11 nummers (= f 5,95 per nummer).
België: 1430 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
TUM klantenservice: 03 / 247.45.93

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 9,45 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.
Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Boekhoven-Bosch, Utrecht

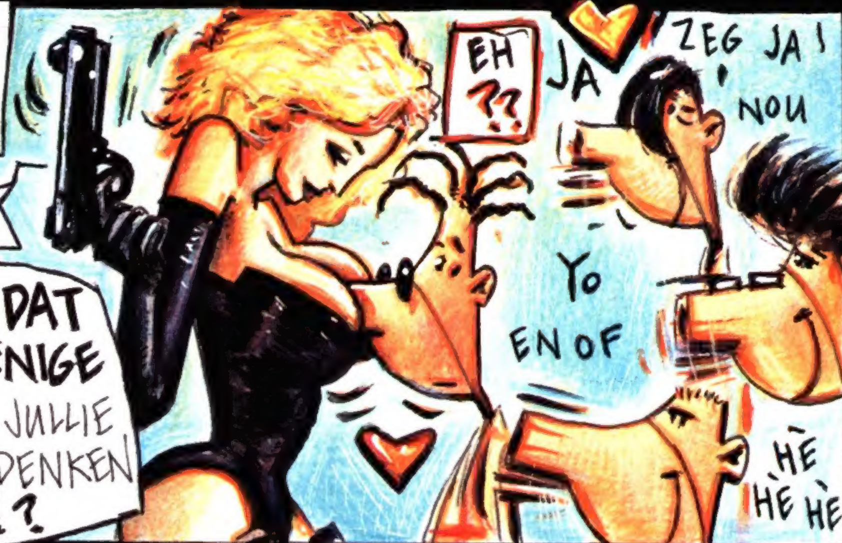


Aangesloten bij Notu

DE QWIFZ

DOOR AmVon























lekker cappie toch?



WIL JE EEN ABONNEMENT MAAR GEEN CAP DAN KOST JE DAT ƒ 30,-

VUL DE BON IN OP PAGINA 79 OF BEL GRATIS 06 - 0224222

(IEDERE DAG VAN 9.00 TOT 20.30 OOK IN HET WEEKEND)